DARK SOULS™

ダークソウル 公式ガイドブック

DARK SOULS OFFICIAL GUIDE BOOK

ファミ通責任編集

PS3
PlayStation 3

DARK SOULS™

ダークソウル 公式ガイドブック

DARK SOULS OFFICIAL GUIDE BOOK

ファミ通 責任編集

PS3
PlayStation 3

Dark Souls
Official Guide book

ダークソウル 公式ガイドブック

Dark Souls Official Guide book

CONTENTS

SYSTEM

STORY

本書は2011年9月1日時点でのゲームをオフラインモードでプレイしたときのものをベースに制作しています。そのため、オンラインモードやバージョンアップ等でゲーム内容が変化した場合、本書での記述とゲーム内容が異なることがあります。

SYSTEM
システム

操作方法

『DARK SOULS』の操作はほぼすべてのボタンを使用する
それぞれのボタンの役割をしっかりと認識し
リアルタイムの操作で惑わないようにしよう

アクションの操作

基本アクションは右表のとおり。⊗ボタンはほかの操作や押しかたによって複数のアクションが可能なので、序盤に安全な場所でしっかりと操作方法を覚えておきたい。攻撃アクションについては、右手の武器はR1ボタンとR2ボタン、左手の武器はL1ボタンとL2ボタンとなっており、直感的な操作が可能。ダッシュやローリングなどと組み合わせも可能で、武器ごとの特殊なアクションに変化する。弓、クロスボウ、杖、呪術の火、タリスマンについてはアクションが剣などの武器と大きく違うので下表を参照のこと。

基本アクション一覧

操作	アクション
方向キー	装備切り替え
◎	調べる、操作する、など
⊗	バックステップ
移動中に⊗（すぐ離す）	ローリング
移動中に⊗（押したまま）	ダッシュ
ダッシュ中⊗	ジャンプ
△	武器の片手持ちと両手持ちの切り替え
□	アイテム使用
R3	ターゲット固定／解除

攻撃アクション一覧

持ち手	操作	剣、槍、斧、槌など	弓	クロスボウ	杖、呪術の火、タリスマン
右手 両手	R1、もしくは弱攻撃2後にR1	弱攻撃1	弓を構える（右手） 矢を射る（両手）	ボルト発射	魔法使用
	弱攻撃1後にR1	弱攻撃2	—	—	—
	R2、もしくは強攻撃2後にR2	強攻撃1	矢切り替え	ボルト切り替え	物理攻撃
	強攻撃1後にR2	強攻撃2	—	—	—
	ダッシュ中またはバックステップ後にR1	ダッシュ弱攻撃	ダッシュ矢を射る（両手）	ダッシュボルト発射	ダッシュ魔術
	ダッシュ中またはバックステップ後にR2	強攻撃1	ダッシュ矢切り替え（両手）	ダッシュボルト切り替え	ダッシュ物理攻撃
	ローリング後にR1	ローリング弱攻撃	ローリング矢を射る（両手）	ローリングボルト発射	ローリング魔術
	ローリング後にR2	強攻撃1	ローリング矢切り替え（両手）	ローリングボルト切り替え	ローリング物理攻撃
	アナログスティックとR1を同時押し	前方攻撃	—	—	—
	アナログスティックとR2を同時押し	ジャンプ攻撃	—	—	—
	敵の背後からR1	致命の一撃（背後）	—	—	—
	パリィ成功後にR1（右手のときのみ）	致命の一撃（パリィ）	—	—	—
	ガード状態でR1（右手の時のみ）	ガード攻撃	—	—	—
	L1、またはL2（両手の時のみ）	ガード	精密射撃	—	ガード
左手	L1	武器により異なる	弓を構える	ボルト発射（連射）	魔術使用
	L2	武器により異なる	—	ボルト切り替え	物理攻撃
	ダッシュ中またはバックステップ後にL1	ダッシュL1	矢切り替え	ダッシュボルト発射	ダッシュ魔術
	ダッシュ中またはバックステップ後にL2	ダッシュL2	—	ダッシュボルト切り替え	ダッシュ物理攻撃
	ローリング後にL1	ローリングL1	—	ローリングボルト発射	ローリング魔術
	ローリング後にL2	ローリングL2	—	ローリングボルト切り替え	ローリング物理攻撃

キャラクターの作成

キャラクター作成はスタート時の能力と装備を決定
序盤の戦術だけでなく先々の戦略にも影響する
またオンラインに向けオリジナリティも意識しよう

作成の流れ

　ゲーム開始時に行なうキャラクター作成は、大きく分けて攻略に影響の大きい素性と、攻略にはほぼ影響の無い外見のふたつ要素がある。素性に関しては10種類の中から選択が可能で、それぞれ初期能力値と装備品が異なる。能力値は極端な差こそないが、合計値と初期レベルに多少の差があり、ソウルレベル上昇が能力値1と等しいことを考えると最終的な想定能力を考えて選びたい。また装備品の違いは序盤の攻撃方法を決めることになり、自分に合った武器の素性を選ぶのもひとつの判断基準になるだろう。各素性についてはP007以降を参照のこと。外見については攻略面に影響がないため、好みで構わない。外見の設定項目は非常に多く、顔に至ってはイメージによる大まかな構成から個別のパーツまで変更、調整が可能だ。自分の分身として長くつきあうことになり、オンラインプレイでは相手に対するイメージを大きく左右するので、手間をかけて好みの外見を作ってみるのもいいだろう。

作成の流れ

性別や素性、基本的な外見を設定

▼

外見の編集で顔を詳細に設定

▼

詳細編集で顔のパーツを細かく設定

性別を変更しても能力値が変化することはないが、同じ装備品でもデザインの違うものがある。決める際はそのあたりも考慮に入れよう。

カスタマイズの要素

　可能なカスタマイズの要素は、基本的な外観では体型、顔の形や髪型、髪の色といった全体的なものを選択可能だ。ここで「外見の編集」コマンドを使えば、顔に関わる部分をより細かく選べる。まずは大まかなイメージによる補正を行なうが、ランダムで、好みの顔が出るまで試すのもいいだろう。顔のベースタイプや髪色、髪型はこのあとでも変更できる。さらにこだわりたいならば、画面下側に表示されている「詳細編集」へ進むと、眼や鼻、唇などパーツ単位の調整画面になるので好きな調整を行なおう。

ひとつのパーツに対しても5～6種類の調整項目が用意されている。自分の顔を再現して似た顔を作ることも十分可能だろう。

贈り物の選択

キャラクター作成時に選べる贈り物は、最初に持つアイテムをひとつだけ選べるというもの。候補は右表にある8種類で、「不要」を選ぶことで贈り物を得ずに始めることもできる。どれも用途はあるが、ゲーム中で入手できるアイテムをここで手に入れてもあまり有効ではない。とくにこだわりがなければゲーム中で入手できず、序盤から行動範囲を広げられる万能鍵がオススメだ。なお万能鍵で代用できる鍵は民家の鍵、不明の鍵、小ロンド遺跡の鍵、篭牢の鍵、見張り塔下層の鍵、下水部屋の鍵の6つだ。

✓ 選べる贈り物

名称	説明
黒い火炎壺	投げつけると爆発する火炎壺の強化版
女神の祝福	白教の秘薬。体力を全回復し異常を癒す
人間性の双子	人間性を2得て体力を大きく回復する
遠眼鏡	双眼の遠眼鏡。遠くの風景が大きく見える
万能鍵	簡単な錠なら開けられる鍵（本文参照）
小さな生命の指輪	装備することでHPが少し増える
老魔女の指輪	特定のNPCと意思の疎通が可能になる
ペンダント	鳥の巣にいる巣の交換者に渡せる

素性選択のポイント

選択できる素性は全部で10種類あり、これらは初期装備に応じて序盤の戦術傾向が大きく3種類に分けられる。狩人は弓、魔術師は魔術、呪術師は呪術、聖職者は奇跡をそれぞれ使える状態から始まるので、序盤からこれらを織り交ぜた行動が可能だ。ただし、これらの素性も基本は武器による攻撃がダメージの中心。弓や魔法はあくまでサポートであることを覚えておこう。初期装備は選択した素性よって決まっている。最初に用意されている武器および防具で素性を決めてもいいだろう。

✓ 素性ごとの大まかな傾向

素性	行動傾向
戦士、騎士、放浪者、盗人、山賊	装備した武器による攻撃をメインに戦う
狩人	弓やクロスボウによる遠距離攻撃を織り交ぜながら武器で戦う
魔術師、呪術師、聖職者	特殊な効果を持つ魔法で攻撃や補助を行ないながら武器で戦う

素性データ

素性データの見かた

戦士 1　武器で戦うためにバランスの取れた能力　Soldier

筋力と技量をはじめ、体力と持久力、耐久力が平均的に高く武器での戦闘を得意とする初期能力値を持つ。初期装備のロングソードなどの直剣だけでなく、技量を必要とする刺剣、槍といった武器に加え弓も速い段階から使用可能 2 また理力や信仰といった能力も低すぎず、少しのレベルアップで魔法や奇跡も使えるようになるので行動の幅は広くとれる。装備はやや重いため、盾を軽いものに変えるか、兜を外すといった方法で装備重量を軽減するのもいいだろう。

✓【戦士】の初期データ（レベル4）

ステータス	
能力	数値
体力	11
記憶力	8
持久力	12
筋力 3	13
技量	13
耐久力	11
理力	9
信仰	9
合計	86

装備	
カテゴリ	所持物
右手メイン	ロングソード
右手サブ	ー
左手	ヒーターシールド
兜	4 アイアンヘルム
鎧	ハードレザーアーマー
手甲	ハードレザーガントレット
足甲	ハードレザーブーツ
スロット	ー
合計重量	21.4

1 素性名
2 素性の解説
3 キャラクター作成時の能力
4 キャラクター作成時の装備
装備はゲーム開始時は武器類に不足があり、不死院を脱出するまでに揃う
5 外見
キャラクター作成を初期状態で行った場合の外見。上が男性の場合で、下が女性の場合となる

戦士

武器で戦うためにバランスの取れた能力 Warrior

筋力と技量をはじめ、体力と持久力、耐久力が平均的に高く武器での戦闘を得意とする初期能力値を持つ。初期装備のロングソードなどの直剣だけでなく、技量を必要とする刺剣、槍といった武器に加え弓も速い段階から使用可能だ。また理力や信仰といった能力も低すぎず、少しのレベルアップで魔法や奇跡も使えるようになるので行動の幅は広くとれる。装備はやや重いため、盾を軽いものに変えるか、兜を外すといった方法で装備重量を軽減するのもいいだろう。

【戦士】の初期データ（レベル4）

ステータス		装備	
能力	数値	カテゴリ	所持物
体力	11	右手メイン	ロングソード
記憶力	8	右手サブ	―
持久力	12	左手	ヒーターシールド
筋力	13	兜	アイアンヘルム
技量	13	鎧	ハードレザーアーマー
耐久力	11	手甲	ハードレザーガントレット
理力	9	足甲	ハードレザーブーツ
信仰	9	スロット	―
合計	**86**	**合計重量**	**21.4**

騎士

重い鎧に身を包み守りが堅い Knight

すべての素性の中でもっとも初期装備が充実しており、ほかの素性の初期装備と比較して、最高の防御力を誇る。その反面、装備重量が重く、動きは俊敏といかないため、ガードしつつじっくり戦うスタイルに向いている。能力値は体力が高くHPこそ高いが、それ以外は平均的で突出した部分はない。初期レベルも5と高いほうだが、いろいろな武器を少々の育成で使えるのが利点。魔法類については信仰が高く奇跡を使いやすいので補助的なものを覚えるといい。

【騎士】の初期データ（レベル5）

ステータス		装備	
能力	数値	カテゴリ	所持物
体力	14	右手メイン	ブロードソード
記憶力	10	右手サブ	―
持久力	10	左手	塔のカイトシールド
筋力	11	兜	騎士の兜
技量	11	鎧	騎士の鎧
耐久力	10	手甲	騎士の手甲
理力	9	足甲	騎士の足甲
信仰	11	スロット	―
合計	**86**	**合計重量**	**31.0**

放浪者

曲剣を扱う技量に優れた素性

Wanderer

体力や持久力はやや低めだが、技量と耐久力が高いのが特徴。技量の高さは初期装備の曲剣だけでなく、弓を使うのにも向いている。また、記憶力と理力が高いため、魔術や呪術も使いやすい。初期装備のシミターはリーチと攻撃速度のバランスが良く、とても扱いやすいうえ、防具類は防御力はそこそこながらも合計装備重量が軽いというメリットがある。ただし、持久力があまり高くないので、敵の攻撃は軽いフットワークを活かして、極力避けよう。

【放浪者】の初期データ（レベル3）

ステータス		装備	
能力	数値	カテゴリ	所持物
体力	10	右手メイン	シミター
記憶力	11	右手サブ	―
持久力	10	左手	レザーシールド
筋力	10	兜	放浪のフード
技量	14	鎧	放浪のコート
耐久力	12	手甲	放浪のマンシェット
理力	11	足甲	放浪のブーツ
信仰	8	スロット	―
合計	**86**	**合計重量**	**11.6**

盗人

格闘能力は低いが突出した技量

Thief

体力、持久力、筋力といった能力が低く、高い筋力が装備条件になっているような大柄な武器を振り回す戦法は得意ではない。全素性中で最高の技量を武器に、槍や刺剣などで敵と渡り合っていくのが序盤の立ち回りとなる。また魔法に関わる能力値がどれも平均以上なので、弓と合わせて物理武器以外を活用していくのも冒険を有利に進めるのに役立つ。なお初期所持品として万能鍵を持っているので、ほかの素性よりも探索面で大幅に有利な点も見逃せない要素だ。

【盗賊】の初期データ（レベル5）

ステータス		装備	
能力	数値	カテゴリ	所持物
体力	9	右手メイン	盗賊の短刀
記憶力	11	右手サブ	―
持久力	9	左手	ターゲットシールド
筋力	9	兜	盗人マスク
技量	15	鎧	黒革の鎧
耐久力	10	手甲	黒革の手袋
理力	12	足甲	黒革のブーツ
信仰	11	その他	万能鍵
合計	**86**	**合計重量**	**12.1**

山賊 Bandit

体力、筋力が高い武器攻撃向きの肉体派

武器での戦いに必要な体力、持久力、筋力が平均以上で揃っており、斧や槌、直剣といった技量の必要ない武器が得意。魔法に必要な能力は総じて平均以下だが、武器攻撃については戦士以上のエキスパートと言える。初期の武器はバトルアクスと蜘蛛の盾で、このうち蜘蛛の盾は毒に対して強い貴重な装備品。冒険での入手は手間のかかる一品なので、大事に使っていきたいところだ。防具は軽いものの防御力は控えめなので、追って高性能なものに変えていこう。

【山賊】の初期データ（レベル4）

ステータス		装備	
能力	数値	カテゴリ	所持物
体力	12	右手メイン	バトルアクス
記憶力	8	右手サブ	―
持久力	14	左手	蜘蛛の盾
筋力	14	兜	山賊の頭巾
技量	9	鎧	山賊の鎧
耐久力	11	手甲	山賊の篭手
理力	8	足甲	山賊のズボン
信仰	10	スロット	―
合計	86	合計重量	14.9

狩人 Hunter

初期装備で弓を持ち遠距離攻撃が可能

能力値はどの能力も比較的平均に近く、弓に必須となる技量のみやや高めとなっている。魔法に関係ある記憶力や理力、信仰は平均以下だが、それほど低いわけではないので序盤のちょっとした育成次第でどんな武器でも扱える柔軟さを持っている。初期武器はショートソードとショートボウというどちらも技量を活かせる武器で、遠近どちらも対応可能だ。ただし最初に得られる矢の数は30本しかないので、序盤で店にたどり着くまではあまり無駄撃ちしないよう心掛けたい。

【狩人】の初期データ（レベル4）

ステータス		装備	
能力	数値	カテゴリ	所持物
体力	11	右手メイン	ショートソード
記憶力	9	右手サブ	ショートボウ
持久力	11	左手	ラージレザーシールド
筋力	12	兜	―
技量	14	鎧	レザーアーマー
耐久力	11	手甲	レザーグローブ
理力	9	足甲	レザーブーツ
信仰	9	矢	普通の矢（30本）
合計	86	合計重量	14.3

魔術師

ダガーと魔術を使い分けて進む

Sorcerer

能力値は記憶力と理力が突出しており、魔術を使う際の効果上昇は大きいが、その代わりに体力、持久力、耐久力といった武器での戦闘に関係する能力はすべて平均以下。技量は高いので初期武器の短剣以外にも弓、槍などは扱える。杖を左手に持ち、右手は短剣と弓を持たせるというのも悪くない選択だ。最初から記憶しているスロットはソウルの矢で、使用回数の多さが利点。体力の多い敵には離れた位置から1～2発使い、とどめを武器で刺すのがいいだろう。

【魔術師】の初期データ（レベル3）

ステータス		装備	
能力	数値	カテゴリ	所持物
体力	8	右手メイン	ダガー
記憶力	15	右手サブ	魔術師の杖
持久力	8	左手	スモールレザーシールド
筋力	9	兜	魔術師の帽子
技量	11	鎧	魔術師のコート
耐久力	8	手甲	魔術師のガントレット
理力	15	足甲	魔術師のブーツ
信仰	8	スロット	ソウルの矢
合計	**82**	**合計重量**	**9.0**

呪術師

筋力も高く物理攻撃もこなせる

Pyromancer

最初からスロットに火球を記憶している呪術師だが、持久力や筋力は平均以上にあるので武器攻撃も戦士並みにこなせる武闘派でもある。初期装備の斧を始め、直剣や槌といった武器なら難なく扱える。逆に呪術師とは言え、呪術は全体的に使用回数が少ないため武器による攻撃をメインに考え、呪術はあくまでサポートに使うというのが理想的なスタイル。初期レベルが1と低く、ほかの素性よりも4～5の能力値を自由に割り振れるため、育成面で大きなメリットがある。

【呪術師】の初期データ（レベル1）

ステータス		装備	
能力	数値	カテゴリ	所持物
体力	10	右手メイン	ハンドアクス
記憶力	12	右手サブ	呪術の火
持久力	11	左手	壊れかけの木盾
筋力	12	兜	ボロ布のフード
技量	9	鎧	ボロ布のローブ
耐久力	12	手甲	ボロ布のマンシェット
理力	10	足甲	厚手のブーツ
信仰	8	スロット	火球
合計	**84**	**合計重量**	**10.0**

聖職者

神の加護によりアイテムなしで回復も可能

Cleric

聖職者は奇跡を使える素性で、高い信仰が特徴。ほかの能力もやや低い技量と理力を除けば平均的で武器で戦うのにも劣る部分は少ない。初期武器は槌のメイスだが、技量をあまり必要としない斧や直剣といった武器ならば問題なく持ち替えが可能だ。筋力が高めなので近距離戦に向けて、よりダメージカット率の高い盾に変えるのもいいだろう。スロットには回復の奇跡を記憶しており、粗布のタリスマンを入手して以降ならばエスト瓶に頼らずとも、どこでもHPを回復できる。

【聖職者】の初期データ（レベル2）

ステータス		装備	
能力	数値	カテゴリ	所持物
体力	11	右手メイン	メイス
記憶力	11	右手サブ	粗布のタリスマン
持久力	9	左手	双鳥の木盾
筋力	12	兜	–
技量	8	鎧	聖職の上衣
耐久力	11	手甲	旅の手袋
理力	8	足甲	聖職のズボン
信仰	14	スロット	回復
合計	**84**	**合計重量**	**12.0**

持たざるもの

防具をいっさい持たない

Deprived

防具をいっさい持たず、装備品は武器のクラブと木板の盾のみ。防具を手に入れるまで敵の攻撃を受けると大ダメージとなるため、操作に慣れたプレイヤー向けと言える。能力値はすべて11でどんな武器でも扱いやすく合計値が全素性中最高となるが、その分初期レベルも6と高いため育成面ではかえって不利な面もある。筋力中心の武器はもちろん、弓、魔術、呪術、奇跡もまんべんなく使っていくような器用なプレイスタイルを目指すのに向いた素性だ。

【持たざるもの】の初期データ（レベル6）

ステータス		装備	
能力	数値	カテゴリ	所持物
体力	11	右手メイン	クラブ
記憶力	11	右手サブ	–
持久力	11	左手	木板の盾
筋力	11	兜	–
技量	11	鎧	–
耐久力	11	手甲	–
理力	11	足甲	–
信仰	11	スロット	–
合計	**88**	**合計重量**	**4.5**

装備解説

探索において重要な役割を果たす武器や防具の数々
性能以外にも多くの要素を含んでおり
使いこなすためにシステム面の把握は必須だ

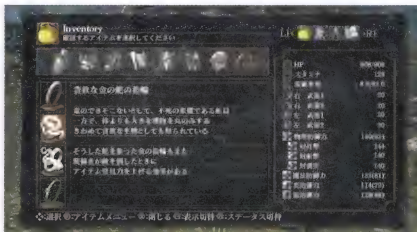
装備の種類

プレイヤーが装備できる部位は全部で7ヵ所、最大で19個にも及ぶ。攻撃用の武器および関連する矢とボルト、身を守る防具、特殊な効果を発揮する指輪、消費するアイテムとなっており、左右の武器とアイテムは方向キー、矢とボルトはR2／L2ボタンで切り替え可能。事前に必要なアイテムを装備させておけば、メニュー画面を開いている間に敵が動いて攻撃を受ける、ということなく素早く対処できる。

武器については片手に2個ずつ装備が可能で、攻撃に使う右手武器はもちろん、おもに防御的な役割の左手武器も盾とパリングダガーでガードとパリィを使い分ける、といったことが可能だ。弓やクロスボウを使う場合は、矢とボルトも装備しておかなければ攻撃できないので忘れずに準備しておくこと。

防具は兜、鎧、手甲、足甲の4つが装備でき、トータルの性能で受けるダメージを軽減する装備。指輪は特殊な効果を発揮するものが多く、ストーリーのクリアに関わるものもある。

装備部位

装備箇所	装備個数	装備箇所	装備個数
右手武器	2個	矢	2個
左手武器	2個	ボルト	2個
防具	兜、鎧、手甲、足甲	指輪	2個
アイテム	5個		

指輪は成長や魔法では実現できないような能力を持ったものが多い。ふたつまで装備可能なので、探索場所や状況に応じて付け替えよう。

防具の役割

防具の装備で上昇する能力は各種防御力、強靭度、状態異常耐性の3つ。防御力は物理攻撃全般のほかにも、打撃、斬撃、刺突、魔法、炎、雷といった攻撃属性ごとに細かく決まっており、防具によって有効な属性に違いがある。強靭度はひるみにくさを上げる性能で、高ければ高いほど敵の攻撃にひるまなくなる。状態異常に対する耐性は出血、毒、呪いの3つがある。猛毒に対しての耐性はあまり効果がないため、猛毒の状態異常については防具でなく治療アイテムで対処しなければならない。

防具に定められている強靭度が高ければ高いほど敵の攻撃を受けてもひるまなくなる。動きの遅い武器を使う際は強靭度を上げておきたい。

必要能力と装備重量

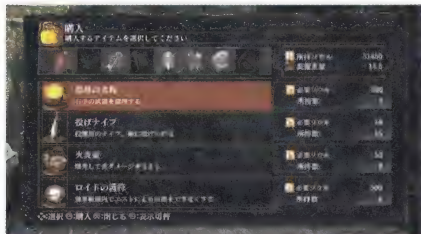
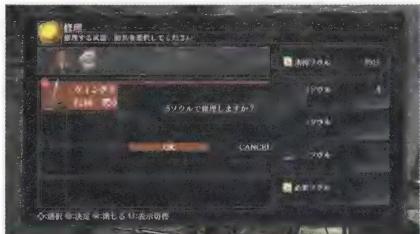
どんな装備品でも装備自体は可能だが、ただ装備すれば効果を発揮するというわけではない。武器については性能を発揮できる能力値が決まっており、その能力値以下では装備しても本来の性能を発揮できない。例えば筋力の足りない武器の場合攻撃を行なっても動作そのものが崩れてしまい、当たったとしてもダメージはわずかとなってしまう。これは弓や杖といった武器も同様で、動作が崩れてしまったり、矢や魔法を当てても与えるダメージが激減してしまう。性能を発揮できない状態の武器は画面左下のアイコンが暗くなり「×」マークが付くので確認しておこう。

もうひとつ、武器と防具には装備重量というものが決められている。これは装備したときにどれだけの重さが発生するかを示したもので、合計がプレイヤーの最大装備重量に対して一定の割合を越えると移動などの行動に制限がかかる仕組みだ。具体的には、最大装備重量の半分を越えてしまうと移動全般の最大速度が下がり、ダッシュも最大速度へ達するのに時間がかかる。またローリングは隙の大きなものとなり、攻撃への連係も遅くなる。最大装備重量を越えてしまった場合はさらに悪化し、移動は歩きのみでバックダッシュおよびローリングは不可能になる。最大装備重量を上げるには持久力を上昇させればよいので、重い装備を使う際はさきに持久力を鍛えよう。

筋力が必要能力を満たしていない武器を振り回すとよろけたような動作になってしまう。装備時に左下のアイコン表示を確認しておくこと。

最大装備重量を超えるとバックステップは体をのけぞらせるだけ、ローリングも体を前に傾けるだけで終わってしまい完全な隙をさらす。

劣化と修理

武器および防具には耐久度というパラメータが設定されており、これは武器ならば攻撃して何かに当たるたびに、防具ならば敵からの攻撃をうけたりするたびに減少。そして耐久度が0になると、その装備品は破壊されてしまい、本来の能力を発揮できなくなる。そのため、使い捨てにするつもりの装備品でなければ定期的に耐久度を回復してやる必要があるのだ。回復するにはアイテムを使って修理する方法と篝火で修理箱を使う方法、そして鍛冶屋に頼む方法の3つがある。アイテムを使って修理する方法は「修理の光粉」を使うもので、右手にその時装備している武器の耐久度を復活させる。ソウルは消費しないが、使うたびに消費される。修理箱を使う方法は、店で修理箱を買えば以降は篝火で武器と防具の修理を行なえるが、減った耐久度の量に応じてソウルが必要となる。修理箱は一度買ってしまえば以後何度でも使えるので、なるべく早く手に入れておこう。鍛冶屋に頼む方法は、各地にいる鍛冶屋に修理を頼めばいい。このとき、修理箱で修理するときと同様に、耐久度の減り具合に応じたソウルが必要となる。

修理の光粉は武器にしか効果がないが、耐久度に関係なく修理してくれるうえどこでも使えるのが利点。安価なので保険に1個は持っておきたい。

序盤はアンドレイに修理を頼みつつ、ソウルが稼げるようなったらほかの店より安いアンドレイから修理箱を買うといいだろう。

消費のある武器について

矢やボルトを射出する弓とクロスボウ、魔術、呪術、奇跡は攻撃によって矢や使用回数が減少していく。これらは回復しなければ使えないままなので、定期的に補充が必要となる。矢とボルトは店でソウルと交換して入手しよう。矢は1本3ソウル程度からあるが、ボルトはやや高く10ソウル以上。無駄撃ちはなるべく控え、節約しよう。魔法は篝火で休めば使用回数を最大まで回復できる。HPも同時に回復できてソウルを消費しないのが利点だが、周囲の敵を復活させることにもなる。こちらも計画的に使っていきたい。

矢、ボルトはそれぞれ同じ種類を999まで所持できる。複数の種類を多く持ち歩くようにすれば、矢、ボルトが底をつくことは減るだろう。

メイン武器とサブ武器

武器はP012で説明したように片手に2個ずつ装備できる。装備してある武器については方向キーで瞬時に切り替え可能なので、それぞれ短所を補えるような武器のセットを考えて装備するのが理想だ。普段使うメイン武器と、その短所を補えるサブ武器といった形で準備しておけば、地形や相手に応じてもっとも効果的な武器、攻撃で対処できる。リーチや攻撃動作、攻撃属性の違いをチェックして選ぶといい。P015からの武器解説では、その武器をメインにした場合に有効なサブ武器についても触れているので参考にしてほしい。

威力はあるがスピードの遅い武器がメインならば、多少威力は低くても攻撃速度に優れるサブ武器があると敵を選ばず立ち回れる。

各武器解説

素性データの見かた

1. 武器カテゴリ名
2. 武器カテゴリ解説
3. そのカテゴリでゲーム中に手に入るおもな武器
   - 名称：武器名
   - 攻撃属性：攻撃の持つ属性
   - 攻撃力：武器の属性別初期攻撃力。
   - 受け能力：ガードに使った場合のダメージ軽減率
   - 耐久力：武器の使用頻度に応じた耐久力
   - 重量：装備重量
   - 備考：ほかの武器と違いがある場合に触れる
4. そのカテゴリでのアクション一覧
   - 持ち手：武器を装備した手
   - アクション：各アクションの操作についてはP004を参照のこと
   - 攻撃力倍率：弱攻撃1を基準とした攻撃力の倍率。ただし、実際のダメージはプレイヤーの能力や相手の防御力によって変動するので必ずこの数値どおりのダメージとはならない
   - スタミナ消費：アクションを起こした際に消費するスタミナ量。なおローリングがからむアクションにはローリングの消費量（30）を付記してある
5. おもなアクションの様子

短剣

もっとも身軽で扱いやすい物理武器の基本

Dagger

近接攻撃をメインとする武器としてはもっとも装備重量が少なく身軽に動けるのが利点。弱攻撃は素早いため先手を取りやすく、強攻撃1はまっすぐに突く動作のため狭い通路でも壁に当たらずに済む。また、致命の一撃の攻撃倍率がほかの武器種より高いため、狙いやすいよう盾やパリィ可能な武器を左手に持つのがオススメ。また攻撃回数が多くなる関係上、武器に効果を付加する魔法と相性がいいので杖やタリスマンと併用するのも効果的。なおパリングダガーは必要技量が14と高くほかの短剣と同様には扱えないので注意。

弱攻撃は横に切り払うが、腕の振り幅は狭く、あまり広範囲ではない。そのため、多数を相手にするのはあまり得策ではない。

冒険で手に入るおもな短剣

名称	攻撃属性	攻撃力	受け能力	耐久力	重量	備考
ダガー	斬撃／刺突	物理56	26	200	0.5	—
パリングダガー	斬撃／刺突	物理54	26	200	0.5	左手持ち時のパリィ受付時間が長い
盗賊の短刀	斬撃	物理56	26	200	1.0	致命の一撃の威力が高い。出血効果あり
—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—

短剣の基本アクション一覧（例：ダガー）

持ち手	アクション	攻撃力倍率	スタミナ消費
右手	弱攻撃1	1	14
	弱攻撃2	1	14
	強攻撃1	1.35	30
	強攻撃2	1.35	30
	ダッシュ弱攻撃	1.15	20
	ローリング弱攻撃	1	30+14
	前方攻撃	—	10
	ジャンプ攻撃	1.45	40
	致命の一撃（背後）	2.5	20
	致命の一撃（パリィ）	3	20
	ガード攻撃	—	—

持ち手	アクション	攻撃力倍率	スタミナ消費
左手	L1 行動（攻撃）	1	14
	L2 行動（パリィ）	—	15
	ダッシュ L1	1	14
	ダッシュ L2	—	15
	ローリング L1	1	30+14
	ローリング L2	—	30+15

持ち手	アクション	攻撃力倍率	スタミナ消費
両手	弱攻撃1	1.2	24
	弱攻撃2	1.2	24
	強攻撃1	1.5	40
	強攻撃2	1.5	40
	ダッシュ弱攻撃	1.35	32
	ローリング弱攻撃	1.2	30+24
	前方攻撃	—	10
	ジャンプ攻撃	1.55	50
	致命の一撃（背後）	2.5	20
	ガード	—	0

Dagger's action Pick up

直剣

多くの要素でスタンダードな性能を持つ標準武器 Straight Sword

短剣よりは筋力を要するが装備重量もそれほどではなく、使いやすい攻撃範囲と攻撃力を持つ。多くの素性で初期装備となっており、ストーリーをクリアするにあたっては直剣を使いこなせるようになれば十分だろう。右手持ちによる攻撃動作は横に広く複数の敵を巻き込める弱攻撃と、刺突属性でリーチが長い突きの強攻撃という組み合わせ。敵に囲まれた際は弱攻撃、狭い通路では強攻撃と使い分けよう。ただしブロードソードは強攻撃がなぎ払い攻撃となっているので、弱、強ともに対多数で有効な攻撃となっている。

強攻撃が突きの武器でも、両手持ちにすると横になぎ払う動作になる。地形や敵に合わせて持ち手を切り替えて攻撃できるようにしよう。

冒険で手に入るおもな直剣

名称	攻撃属性	攻撃力	受け能力	耐久力	重量	備考
ショートソード	標準／刺突	物理78	32	200	2.0	ー
ロングソード	標準／刺突	物理80	32	200	3.0	ー
ブロードソード	標準	物理82	32	200	3.0	強攻撃の動作が違う
アストラの直剣	標準／刺突	物理80、魔法80	32	160	3.0	神聖120
折れた直剣	標準／刺突	物理40	16	200	2.0	ー
結晶直剣	標準／刺突	物理145	32	60	6.0	修理不能

直剣の基本アクション一覧（例：ロングソード）

持ち手	アクション	攻撃力倍率	スタミナ消費
右手	弱攻撃1	1	20
	弱攻撃2	1	20
	強攻撃1	1.35	45
	強攻撃2	1.25	35
	ダッシュ弱攻撃	1.1	25
	ローリング弱攻撃	0.9	30+20
	前方攻撃	ー	10
	ジャンプ攻撃	1.45	52
	致命の一撃（背後）	2	20
	致命の一撃（パリィ）	2.5	20
	ガード攻撃	ー	ー

持ち手	アクション	攻撃力倍率	スタミナ消費
左手	L1行動（ガード）	ー	0
	L2行動（攻撃）	1	20
	ダッシュ L1	ー	0
	ダッシュ L2	1	20
	ローリング L1	ー	30+0
	ローリング L2	1	30+20

持ち手	アクション	攻撃力倍率	スタミナ消費
両手	弱攻撃1	1.2	30
	弱攻撃2	1.2	30
	強攻撃1	1.38	40
	強攻撃2	1.38	40
	ダッシュ弱攻撃	1.36	35
	ローリング弱攻撃	1.25	30+35
	前方攻撃	ー	10
	ジャンプ攻撃	1.55	60
	致命の一撃（背後）	2	20
	ガード	ー	0

Straight Sword's action Pick up

右手：弱攻撃1

右手：強攻撃1

両手：弱攻撃1

両手：強攻撃1

大剣

装備条件は厳しいが高い攻撃力とリーチが魅力

Greatsword

直剣の特徴を持ちつつ攻撃力とリーチに優れる武器だが、その分装備条件として高い筋力が必要なうえ、装備重量も大きいため持久力が無いとローリングなどの動作もできなくなる。また攻撃自体の消費スタミナも大きいので使うならば事前に持久力を20以上には上げておきたい。厳しい条件さえ満たしてしまえば弱攻撃の縦斬り、強攻撃のなぎ払いや突きでバリエーションある動作が可能。ソウルレベルが上がり能力値が上がった状態ならば高い攻撃力が心強い相棒となってくれることは間違いない。

広い場所が多いデーモン戦では強攻撃のなぎ払いを存分に活用できる。高い攻撃力は体力の多いデーモン戦では頼りになるだろう。

冒険で手に入るおもな大剣

名称	攻撃属性	攻撃力	受け能力	耐久力	重量	備考
バスタードソード	標準	物理105	38	200	6.0	ー
クレイモア	標準／刺突	物理103	38	200	6.0	強攻撃の動作が違う
結晶大剣	標準	物理180	38	60	8.0	修理不能
ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー

大剣の基本アクション一覧（例：バスタードソード）

持ち手	アクション	攻撃力倍率	スタミナ消費
右手	弱攻撃1	1	30
	弱攻撃2	1	30
	強攻撃1	1.2	60
	強攻撃2	1.3	60
	ダッシュ弱攻撃	1.1	40
	ローリング弱攻撃	0.9	30+30
	前方攻撃	ー	10
	ジャンプ攻撃	1.45	70
	致命の一撃（背後）	2	20
	致命の一撃（パリィ）	2.3	20
	ガード攻撃	ー	ー

持ち手	アクション	攻撃力倍率	スタミナ消費
左手	L1 行動（ガード）	ー	0
	L2 行動（攻撃）	1	30
	ダッシュ L1	ー	0
	ダッシュ L2	1	30
	ローリング L1	ー	30+0
	ローリング L2	1	30+30

持ち手	アクション	攻撃力倍率	スタミナ消費
両手	弱攻撃1	1.2	40
	弱攻撃2	1.2	40
	強攻撃1	1.38	72
	強攻撃2	1.38	72
	ダッシュ弱攻撃	1.3	50
	ローリング弱攻撃	1.1	30+40
	前方攻撃	ー	10
	ジャンプ攻撃	1.55	85
	致命の一撃（背後）	2	20
	ガード	ー	0

特大剣

剣では最大威力だが立ち回りは繊細さが必要

Ultra Greatsword

大剣の攻撃力、リーチをより特化させた形の武器で、剣の中ではもっとも重いがその分強力。剣だけでなく、その周囲にも風圧で攻撃判定がある。片手で扱うならば筋力が24以上必要で、動作ごとの消費スタミナが大きいため持久力も大剣同様20以上は欲しいところだ。動作が遅いため確実に敵へ攻撃を当てる繊細な立ち回りを心がけ、攻撃は連発せず、相手の隙に一撃離脱を繰り返す使い方をしよう。攻撃が当たりさえすれば、見た目の豪快さに見合う高い威力と吹き飛ばし能力で小型の敵には無敵を誇れるはずだ。

両手持ちならば多少筋力が足らなくても攻撃でき威力も高いが、スタミナ消費もその分大きい。弱攻撃をメインに攻撃するのがいいだろう。

冒険で手に入るおもな特大剣

名称	攻撃属性	攻撃力	受け能力	耐久力	重量	備考
グレートソード	標準／刺突	物理130	44	200	12.0	―
ツヴァイヘンダー	標準	物理130	44	200	10.0	強攻撃の動作が違う
―	―	―	―	―	―	―
―	―	―	―	―	―	―
―	―	―	―	―	―	―
―	―	―	―	―	―	―

特大剣の基本アクション一覧（例：グレートソード）

持ち手	アクション	攻撃力倍率	スタミナ消費
右手	弱攻撃1	1	45
	弱攻撃2	1	45
	強攻撃1	1.3	80
	強攻撃2	1.3	80
	ダッシュ弱攻撃	1.1	50
	ローリング弱攻撃	1	30+45
	前方攻撃	―	10
	ジャンプ攻撃	1.45	90
	致命の一撃（背後）	0.6+1.72	5+15
	致命の一撃（パリィ）	0.6+1.91	5+15
	ガード攻撃	―	―

持ち手	アクション	攻撃力倍率	スタミナ消費
左手	L1 行動（ガード）	―	0
	L2 行動（攻撃）	1	45
	ダッシュ L1	―	0
	ダッシュ L2	1	45
	ローリング L1	―	30+0
	ローリング L2	1	30+45

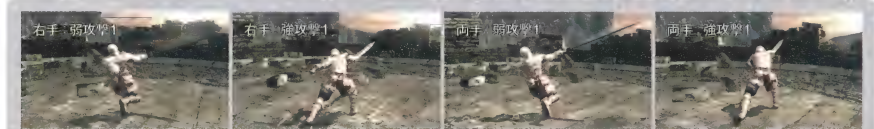
持ち手	アクション	攻撃力倍率	スタミナ消費
両手	弱攻撃1	1.2	60
	弱攻撃2	1.2	60
	強攻撃1	1.5	100
	強攻撃2	1.5	100
	ダッシュ弱攻撃	1.3	65
	ローリング弱攻撃	1.2	30+60
	前方攻撃	―	10
	ジャンプ攻撃	1.55	105
	致命の一撃（背後）	0.6+1.72	5+15
	ガード	―	0

Ultra Greatsword's action Pick up

右手：弱攻撃1

右手：強攻撃1

両手：弱攻撃1

両手：強攻撃1

曲剣

華麗な動きで連続攻撃を叩きこむ Curved Sword

刀身が緩やかに曲がった軽めの剣で、筋力は必要ないがその分技量は高くないと扱えない。特徴的なアクションは押し出し攻撃で、剣でなぎ払いながら側転で距離を取るというもの。攻撃しつつ距離を取れるため、弱攻撃からの連携で使うのも有効だ。また両手持ちの弱攻撃は前進しながら横に広くなぎ払うため、ロックオンしない状態で使えば相手とすれ違いながら攻撃し死角に回り込むことも可能。ただし狭い場所では振り回しにくいアクションが多いため、サブ武器には刺剣や槍など直線的な攻撃の武器がいいだろう。

強攻撃1は1回目の攻撃で止めることはできない。全体の動作は長いので空振りだけは厳禁。必ず当たる状況で使うこと。

冒険で手に入るおもな曲剣

名称	攻撃属性	攻撃力	受け能力	耐久力	重量	備考
シミター	斬撃	物理80	30	160	1.5	–
ファルシオン	斬撃	物理82	30	160	2.5	–
ショーテル	斬撃	物理82	30	120	2.5	強攻撃の動作が違う。盾をかいくぐれる
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–

曲剣の基本アクション一覧（例：ファルシオン）

持ち手	アクション	攻撃力倍率	スタミナ消費
右手	弱攻撃1	1	20
	弱攻撃2	1	20
	強攻撃1	0.9+0.9	20+20
	強攻撃2	1.25	44
	ダッシュ弱攻撃	1.1	25
	ローリング弱攻撃	0.9	30+20
	前方攻撃	0.9	20
	ジャンプ攻撃	1.45	52
	致命の一撃（背後）	1.8	20
	致命の一撃（パリィ）	2.2	20
	ガード攻撃	–	–

持ち手	アクション	攻撃力倍率	スタミナ消費
左手	L1 行動（攻撃）	1	20
	L2 行動（パリィ）	–	15
	ダッシュ L1	1	20
	ダッシュ L2	–	15
	ローリング L1	1	30+20
	ローリング L2	–	30+15

持ち手	アクション	攻撃力倍率	スタミナ消費
両手	弱攻撃1	1.2	30
	弱攻撃2	1.2	30
	強攻撃1	1.05	30
	強攻撃2	1.5	65
	ダッシュ弱攻撃	1.3	35
	ローリング弱攻撃	1.1	30+30
	前方攻撃	1.1	30
	ジャンプ攻撃	1.55	60
	致命の一撃（背後）	1.8	20
	ガード	–	0

Curved Sword's action Pick up

大曲剣

巨大で攻撃力の高い曲剣

Curved Greatsword

その名前の通り曲剣の巨大版で、リーチと攻撃力が増している。代わりに装備重量と必要な能力値が高く、大剣と近い性能を持つ。弱、強攻撃ともに攻撃判定が出るまでやや時間がかかるが、強攻撃は踏み込むため相手の攻撃をかわしつつ反撃するのに便利。また右手持ちでは横斬りの強攻撃は両手持ちすると縦斬りになるので使い分けできる。敵と密着した状況では不利なので、押し出し攻撃で距離を取ったり、サブ武器や左手にリーチが短くても攻撃速度の速い短剣や直剣などを準備しておくと対応しやすい。

強攻撃は両手持ちだと縦斬りになり、狭い通路でも使いやすい。届く範囲はかなり広いので、遠過ぎるかと思うくらいの間合いがちょうどいい。

冒険で手に入るおもな大曲剣

名称	攻撃属性	攻撃力	受け能力	耐久力	重量	備考
生贄刀	斬撃	物理107	36	140	10.0	攻撃を当てるとHPを回復できる
―	―	―	―	―	―	―
―	―	―	―	―	―	―
―	―	―	―	―	―	―
―	―	―	―	―	―	―
―	―	―	―	―	―	―

大曲剣の基本アクション一覧（例：ムラクモ）

持ち手	アクション	攻撃力倍率	スタミナ消費
右手	弱攻撃1	1	30
	弱攻撃2	1	30
	強攻撃1	1.25	50
	強攻撃2	1.25	50
	ダッシュ弱攻撃	1.3	50
	ローリング弱攻撃	0.9	30+30
	前方攻撃	―	10
	ジャンプ攻撃	1.45	70
	致命の一撃（背後）	0.6+1.72	5+15
	致命の一撃（パリィ）	0.6+1.91	5+15
	ガード攻撃	―	―

持ち手	アクション	攻撃力倍率	スタミナ消費
左手	L1行動（ガード）	―	0
	L2行動（攻撃）	1	30
	ダッシュ L1	―	0
	ダッシュ L2	1	30
	ローリング L1	―	30+0
	ローリング L2	1	30+30

持ち手	アクション	攻撃力倍率	スタミナ消費
両手	弱攻撃1	1.2	40
	弱攻撃2	1.2	40
	強攻撃1	1.45	70
	強攻撃2	1.45	70
	ダッシュ弱攻撃	1.45	60
	ローリング弱攻撃	1.1	30+40
	前方攻撃	―	10
	ジャンプ攻撃	1.55	85
	致命の一撃（背後）	0.6+1.72	5+15
	ガード	―	0

Curved Greatsword's action Pick up

刀

威力とスピードを両立

Katana

大剣と同程度の装備重量ながら、動作スピードは直剣並。必要能力として高い技量を求められるが、技量の能力補正が高く与えるダメージは同じ攻撃力の大剣を凌ぐうえ、出血の効果もありトータルでの戦闘力は高い。どの攻撃も横への攻撃範囲があまり広くないので1対多の状況は極力避けるのが基本。もし多数を相手にする場合は横になぎ払うローリング攻撃で対処しよう。耐久力の低さも難点だが、サブに武器を持つと装備重量が増え自慢の機動力を殺してしまう。できれば修理の光粉を多めに用意しておくのが望ましい。

居合い刀以外は両手持ちの強攻撃は上段に構えたあと力を溜めて大きく振り下ろす。ダメージ倍率が高く、当たれば大ダメージを与えられる。

冒険で手に入るおもな刀

名称	攻撃属性	攻撃力	受け能力	耐久力	重量	備考
居合い刀	斬撃	物理88	30	80	5.0	–
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–

刀の基本アクション一覧（例：打刀）

持ち手	アクション	攻撃力倍率	スタミナ消費
右手	弱攻撃1	1	24
	弱攻撃2	1	24
	強攻撃1	1.35	54
	強攻撃2	1.35	54
	ダッシュ弱攻撃	1.15	32
	ローリング弱攻撃	0.9	30+24
	前方攻撃	–	10
	ジャンプ攻撃	1.45	62
	致命の一撃（背後）	2	20
	致命の一撃（パリィ）	2.5	20
	ガード攻撃	–	–

持ち手	アクション	攻撃力倍率	スタミナ消費
左手	L1 行動（攻撃）	1	24
	L2 行動（パリィ）	–	15
	ダッシュ L1	1	24
	ダッシュ L2	–	15
	ローリング L1	1	30+24
	ローリング L2	–	30+15

持ち手	アクション	攻撃力倍率	スタミナ消費
両手	弱攻撃1	1.2	34
	弱攻撃2	1.2	34
	強攻撃1	1.55	60
	強攻撃2	1.55	60
	ダッシュ弱攻撃	1.3	40
	ローリング弱攻撃	1.1	30+34
	前方攻撃	–	10
	ジャンプ攻撃	1.55	72
	致命の一撃（背後）	2	20
	ガード	–	0

Katana's action Pick up

刺剣

致命の一撃が強力な細身の剣

Rapier

重量の軽い小型～中型の剣で、フェンシングのように突き主体の攻撃アクションが多い。ガード突きを備えていたり、致命の一撃の攻撃倍率が高いという特徴があるので盾とのセットで威力を発揮する。また、前方攻撃は攻撃しつつ距離を取るというアクションとなっている。突きの動作は武器の大きさにしては攻撃距離が長い反面、横方向の動きで避けられやすく、また上下方向の判定も弱いのが難点。小さい敵や段差のある場所では注意が必要だ。手数が多い武器なので、武器強化の魔法と相性がいい。

すばやい突きは踏み込み距離もあるため、短剣などに比べると攻撃範囲は広い。攻撃からはバックステップ、ローリングを組み合わせて立ち回ろう。

冒険で手に入るおもな刺剣

名称	攻撃属性	攻撃力	受け能力	耐久力	重量	備考
レイピア	刺突	物理73	22	150	1.5	－
エストック	標準／刺突	物理75	22	150	3.0	強攻撃の動作が違う
－	－	－	－	－	－	－
－	－	－	－	－	－	－
－	－	－	－	－	－	－
－	－	－	－	－	－	－

刺剣の基本アクション一覧（例：レイピア）

持ち手	アクション	攻撃力倍率	スタミナ消費
右手	弱攻撃1	1	20
	弱攻撃2	1	20
	強攻撃1	1.25	45
	強攻撃2	1.25	45
	ダッシュ弱攻撃	1.1	25
	ローリング弱攻撃	1	30+20
	前方攻撃	1	20
	ジャンプ攻撃	1.45	52
	致命の一撃（背後）	2.7	20
	致命の一撃（パリィ）	3.4	20
	ガード攻撃	1	20

持ち手	アクション	攻撃力倍率	スタミナ消費
左手	L1 行動（攻撃）	1	20
	L2 行動（パリィ）	－	15
	ダッシュ L1	1	20
	ダッシュ L2	－	15
	ローリング L1	1	30+20
	ローリング L2	－	30+15

持ち手	アクション	攻撃力倍率	スタミナ消費
両手	弱攻撃1	1.2	28
	弱攻撃2	1.2	28
	強攻撃1	1.5	60
	強攻撃2	1.5	60
	ダッシュ弱攻撃	1.3	35
	ローリング弱攻撃	1.2	30+28
	前方攻撃	1.2	28
	ジャンプ攻撃	1.55	60
	致命の一撃（背後）	2.7	20
	ガード	－	0

Spear's action Pick up

斧

小型から大型まで揃う大振りの標準属性武器

Axe

小型からやや大型の斧が含まれるカテゴリで、必要筋力や装備重量も武器それぞれに応じて幅がある。直剣と似ているが、攻撃力が高い代わりに攻撃動作は単発で大振りのものが多く連続攻撃よりは一撃を確実に叩きこむ立ち回りの武器と言える。それを象徴するのが攻撃の当たるタイミングで変化するダメージと空振り時の大きな隙だ。攻撃は出かかりや振り終わりではダメージが落ちるので、スピードの乗っている部分で当てるのが望ましい。その上で空振るとほかの行動への移行が遅くなることもあり、攻撃の正確性が問われる。

できれば盾を使ってガードしながら攻撃チャンスをうかがいたい。消費スタミナも多いので持久力は優先して高くしておきたいところだ。

冒険で手に入るおもな斧

名称	攻撃属性	攻撃力	受け能力	耐久力	重量	備考
ハンドアクス	標準	物理80	36	250	2.0	−
バトルアクス	標準	物理95	36	250	4.0	−
三日月斧	標準	物理115、魔法115	36	180	7.0	神聖120
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−
−	−	−	−	−	−	−

斧の基本アクション一覧（例：バトルアクス）

持ち手	アクション	攻撃力倍率	スタミナ消費
右手	弱攻撃1 ※1	1	25
	弱攻撃2	1	25
	強攻撃1	1.25	50
	強攻撃2	1.25	50
	ダッシュ弱攻撃 ※1	1.1	30
	ローリング弱攻撃	0.9	30+25
	前方攻撃	−	10
	ジャンプ攻撃	1.45	65
	致命の一撃（背後）	0.6+1.91	5+15
	致命の一撃（パリィ）	0.6+2.4	5+15
	ガード攻撃	−	−

持ち手	アクション	攻撃力倍率	スタミナ消費
左手	L1 行動（ガード）	−	0
	L2 行動（攻撃）※1	1	25
	ダッシュ L1	−	0
	ダッシュ L2 ※1	1	25
	ローリング L1	−	30+0
	ローリング L2 ※1	1	30+25

持ち手	アクション	攻撃力倍率	スタミナ消費
両手	弱攻撃1 ※1	1.2	38
	弱攻撃2	1.2	38
	強攻撃1	1.5	68
	強攻撃2	1.5	68
	ダッシュ弱攻撃	1.3	42
	ローリング弱攻撃	1.1	30+38
	前方攻撃	−	10
	ジャンプ攻撃	1.55	75
	致命の一撃（背後）	0.6+1.91	5+15
	ガード	−	0

※1　攻撃の当たるタイミングでダメージが変化する

Axe's action Pick up

右手：弱攻撃1

右手：強攻撃1

両手：弱攻撃1

両手：強攻撃1

大斧

巨大な質量を振り回すパワー偏重武器

Greataxe

必要最低筋力が32からという、非常に装備条件が厳しい武器。装備重量も最低で14.0もあるため、持久力もある程度必要となる。アクションと特徴は斧と同等で、大振りだが攻撃力の高い攻撃が揃っている。ただしあまりリーチは伸びていないため、立ち回りは斧と同様に近い距離での反撃が中心。その質量から、攻撃が当たったときの吹き飛ばし能力が大きく、当たりさえすれば反撃を受けにくい。攻撃判定の出るまでが遅いので、強靭度の高い防具を揃えて攻撃を止められにくい状態にして使うのが理想だ。

弱攻撃は縦に、強攻撃は横に武器を振るうパターンが多い。攻撃力よりは戦う場所で攻撃を使い分けるのがいいだろう。

冒険で手に入るおもな大斧

名称	攻撃属性	攻撃力	受け能力	耐久力	重量	備考
グレートアクス	標準	物理140	38	230	14.0	–
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–

大斧の基本アクション一覧（例：グレートアクス）

持ち手	アクション	攻撃力倍率	スタミナ消費
右手	弱攻撃1	1	35
	弱攻撃2	1	35
	強攻撃1	1.25	74
	強攻撃2	1.25	74
	ダッシュ弱攻撃	1.1	45
	ローリング弱攻撃	1	30+35
	前方攻撃	–	10
	ジャンプ攻撃	1.45	70
	致命の一撃（背後）	0.6+1.72	5+15
	致命の一撃（パリィ）	0.6+1.91	5+15
	ガード攻撃	–	–

持ち手	アクション	攻撃力倍率	スタミナ消費
左手	L1 行動（ガード）	–	0
	L2 行動（攻撃）	1	35
	ダッシュ L1	–	0
	ダッシュ L2	1	35
	ローリング L1	–	30+0
	ローリング L2	1	30+35

持ち手	アクション	攻撃力倍率	スタミナ消費
両手	弱攻撃1	1.2	48
	弱攻撃2	1.2	48
	強攻撃1	1.5	85
	強攻撃2	1.5	85
	ダッシュ弱攻撃	1.3	55
	ローリング弱攻撃	1.2	30+48
	前方攻撃	–	10
	ジャンプ攻撃	1.55	90
	致命の一撃（背後）	0.6+1.72	5+15
	ガード	–	0

Greataxe's action Pick up

槌 ガードされても消費させるスタミナが多い打撃武器 Hammer

槌や棍棒といった小型～中型までの棒状武器のカテゴリで、必要な能力は少なく装備重量も一部特殊なものを除けば重くても4.0程度となっている。攻撃属性が打撃で、ほかの属性よりもガードさせたときの相手のスタミナ消費量が多く、ごり押しも可能。ただし攻撃動作は斧と近く大振りの単発が中心で届く範囲もそれほどではないため、盾で守りを固めつつ近づき隙をうかがう戦法となる。空振り時の隙が大きいのも斧と同様だ。そこでサブ武器にはリーチの長い槍か、手数に優れる短剣あたりが望ましい。

一見軽く見える木の棒であっても、攻撃動作は大振りで遅い。リーチの不利もあり、ダッシュ弱攻撃やローリング弱攻撃も活用して戦いたい。

冒険で手に入るおもな槌

名称	攻撃属性	攻撃力	受け能力	耐久力	重量	備考
クラブ	打撃	物理87	30	250	3.0	－
強化クラブ	打撃	物理97	30	100	4.0	出血効果あり
メイス	打撃	物理91	30	250	4.0	強攻撃の動作が違う
モーニングスター	打撃	物理83	30	180	4.0	強攻撃の動作が違う。出血効果あり
ウォーピック	刺突	物理91	30	220	3.5	強攻撃の動作が違う
－	－	－	－	－	－	－

槌の基本アクション一覧（例：クラブ）

持ち手	アクション	攻撃力倍率	スタミナ消費
右手	弱攻撃1	1	25
	弱攻撃2	1	25
	強攻撃1	1.45	65
	強攻撃2	1.25	45
	ダッシュ弱攻撃	1.1	30
	ローリング弱攻撃	1	30+25
	前方攻撃	－	10
	ジャンプ攻撃	1.45	65
	致命の一撃（背後）	0.6+1.91	5+15
	致命の一撃（パリィ）	0.6+2.4	5+15
	ガード攻撃	－	－

持ち手	アクション	攻撃力倍率	スタミナ消費
左手	L1 行動（ガード）	－	0
	L2 行動（攻撃）	1	25
	ダッシュ L1	－	0
	ダッシュ L2	1	25
	ローリング L1	－	30+0
	ローリング L2	1	30+25

持ち手	アクション	攻撃力倍率	スタミナ消費
両手	弱攻撃1	1.2	38
	弱攻撃2	1.2	38
	強攻撃1	1.55	75
	強攻撃2	1.5	55
	ダッシュ弱攻撃	1.3	42
	ローリング弱攻撃	1.2	30+38
	前方攻撃	－	10
	ジャンプ攻撃	1.55	75
	致命の一撃（背後）	0.6+1.91	5+15
	ガード	－	0

Hammer's action Pick up

大槌

巨大さを利点とした物理攻撃の頂点

Great Hammer

巨大な棒やハンマーのカテゴリで、相手を殴るというよりも叩き潰すといった武器。あまりに巨大で重いため、必要筋力と持久力は最高クラス。もっとも身軽なものでも片手で持つのに筋力26を必要とし、重量も11.0に達する。当然動作も重く槌以上に攻撃は遅いが、引き換えに得た攻撃力と耐久度の高さは他を圧倒。攻撃によっては相手の攻撃にひるまないものもあり、叩き付ける攻撃ではダウンを奪える。あまり踏み込む攻撃はないが、武器自体の大きさでリーチをカバーしているので、槌よりは離れた位置で立ち回れる。

強攻撃は武器によって動作はさまざま。ただし両手持ちになると、多くは振りかぶってからの叩き付け攻撃になる。

冒険で手に入るおもな大槌

名称	攻撃属性	攻撃力	受け能力	耐久力	重量	備考
グレートクラブ	打撃	物理135	32	250	12.0	–
大竜牙	打撃	物理290	32	999	18.0	–
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–

大槌の基本アクション一覧（例：グレートクラブ）

持ち手	アクション	攻撃力倍率	スタミナ消費
右手	弱攻撃1	1	35
	弱攻撃2	1	35
	強攻撃1	1.3	80
	強攻撃2	1.3	80
	ダッシュ弱攻撃	1.15	45
	ローリング弱攻撃	1	30+35
	前方攻撃	–	10
	ジャンプ攻撃	1.45	70
	致命の一撃（背後）	0.6+1.72	5+15
	致命の一撃（パリィ）	0.6+1.91	5+15
	ガード攻撃	–	–

持ち手	アクション	攻撃力倍率	スタミナ消費
左手	L1 行動（ガード）	–	0
	L2 行動（攻撃）	1	35
	ダッシュ L1	–	0
	ダッシュ L2	1	35
	ローリング L1	–	30+0
	ローリング L2	1	30+35

持ち手	アクション	攻撃力倍率	スタミナ消費
両手	弱攻撃1	1.2	48
	弱攻撃2	1.2	48
	強攻撃1	1.55	110
	強攻撃2	1.55	110
	ダッシュ弱攻撃	1.35	55
	ローリング弱攻撃	1.2	30+48
	前方攻撃	–	10
	ジャンプ攻撃	1.55	90
	致命の一撃（背後）	0.6+1.72	5+15
	ガード	–	0

Great Hammer's action Pick up

槍

長いリーチを持つ刺突武器

Spear

多くは突きで攻撃する棒状の武器で、筋力と技量の両方が必要とされる。刺突属性が多く硬い敵にもダメージを与えられ、リーチは近接武器でもっとも長いのが特徴。攻撃動作が突き主体の直線的な攻撃なので囲まれる状況は苦手。1対1を意識しつつ、複数の敵を相手にする場合は、後ろに下がりできるだけ横幅を狭くまとめた状態にするよう心がけよう。また横移動やロックオンできない状態の相手に当てにくいので、横に広く攻撃できる直剣や曲剣などをサブ武器にするといいだろう。

武器自体のリーチはそれほどでもないが、動作は踏み込むものが多く攻撃範囲は広い。標準属性を持つ槍は強攻撃でなぎ払いができるものもある。

冒険で手に入るおもな槍

名称	攻撃属性	攻撃力	受け能力	耐久力	重量	備考
スピア	刺突	物理80	26	180	3.5	―
ウィングドスピア	刺突	物理86	26	140	4.5	―
パルチザン	標準／刺突	物理80	26	160	4.5	強攻撃の動作が違う
パイク	刺突	物理86	26	180	10.0	―
―	―	―	―	―	―	―
―	―	―	―	―	―	―

槍の基本アクション一覧（例：スピア）

持ち手	アクション	攻撃力倍率	スタミナ消費
右手	弱攻撃1	1	25
	弱攻撃2	1	25
	強攻撃1	1.25	55
	強攻撃2	1.25	55
	ダッシュ弱攻撃	1.1	30
	ローリング弱攻撃	1	30+25
	前方攻撃	―	10
	ジャンプ攻撃	1.45	65
	致命の一撃（背後）	2	20
	致命の一撃（パリィ）	2.5	20
	ガード攻撃	1	25

持ち手	アクション	攻撃力倍率	スタミナ消費
左手	L1行動（ガード）	―	0
	L2行動（攻撃）	1	25
	ダッシュL1	―	0
	ダッシュL2	1	25
	ローリングL1	―	30+0
	ローリングL2	1	30+25

持ち手	アクション	攻撃力倍率	スタミナ消費
両手	弱攻撃1	1.2	35
	弱攻撃2	1.2	35
	強攻撃1	1.5	75
	強攻撃2	1.5	75
	ダッシュ弱攻撃	1.3	40
	ローリング弱攻撃	1.2	30+35
	前方攻撃	―	10
	ジャンプ攻撃	1.55	75
	致命の一撃（背後）	2	20
	ガード	―	0

Spear's action Pick up

斧槍

様々な武器が集まった特殊なカテゴリ

Halberd

柄の長い武器が多く含まれるカテゴリで、ハルバードなどの斧槍を中心に鎌などが含まれる。比較的リーチが長いことと、必要能力において技量が筋力と同等にないと扱えないことは共通だが、攻撃属性は広く斬撃、刺突、標準とあり、動作は武器によって変化する。使いたい武器の特徴を個別に掴むことが重要だ。代表的な武器であるハルバードは弱攻撃が突き、強攻撃が横へのなぎ払いで攻撃バランスがいい。ほかの武器も攻撃動作のスピードは幅があるものの、使い勝手は近いためいろいろ試すのもいいだろう。

硬い敵には突きを、そうでない敵には標準属性の振り回しを使う、といった形で幅広い対応ができる。地形に合わせて使い分けることも可能。

冒険で手に入るおもな斧槍

名称	攻撃属性	攻撃力	受け能力	耐久力	重量	備考
ハルバード	標準／刺突	物理110	26	200	6.0	─
ルッツエルン	刺突	物理110	26	200	5.5	弱攻撃の動作が違う
サイズ	斬撃	物理110	26	150	5.0	弱攻撃の動作が違う
巨人のハルバード	標準／刺突	物理110、雷135	26	300	16.0	─
大鎌	斬撃	物理100	22	130	5.0	攻撃の動作が違う。出血効果あり
─	─	─	─	─	─	─

斧槍の基本アクション一覧（例：ハルバード）

持ち手	アクション	攻撃力倍率	スタミナ消費
右手	弱攻撃1	1	30
	弱攻撃2	1	30
	強攻撃1	1.1	55
	強攻撃2	1.1	55
	ダッシュ弱攻撃	1.1	35
	ローリング弱攻撃	0.9	30+30
	前方攻撃	─	10
	ジャンプ攻撃	1.3	70
	致命の一撃（背後）	2	20
	致命の一撃（パリィ）	2.5	20
	ガード攻撃	─	─

持ち手	アクション	攻撃力倍率	スタミナ消費
左手	L1行動（ガード）	─	0
	L2行動（攻撃）	1	30
	ダッシュL1	─	0
	ダッシュL2	1	30
	ローリングL1	─	30+0
	ローリングL2	1	30+30

持ち手	アクション	攻撃力倍率	スタミナ消費
両手	弱攻撃1	1.2	40
	弱攻撃2	1.2	40
	強攻撃1	0.8+1.15	90
	強攻撃2	0.8+1.15	90
	ダッシュ弱攻撃	1.3	45
	ローリング弱攻撃	1.1	30+40
	前方攻撃	─	10
	ジャンプ攻撃	1.45	80
	致命の一撃（背後）	2	20
	ガード	─	0

ムチ

しなやかな動きで多数相手でも

Whip

長いひも状の武器で、打つように使う。14～16の技量を必要とし、筋力は逆に高くても8あれば扱える。重量は1.5～2.0とそれほどでもなく、装備後も身軽に動ける。攻撃動作は叩き付けるような動作が中心だが、片手持ちと両手持ちでは大きく動作が変化するのが特徴。両手持ちの強攻撃は頭上に構えた状態から振り下ろすアクションで、攻撃までにやや時間はかかるがムチならではの動作となっている。表面の硬い敵には効果がないが、皮膚を露出した生物には数値通りの攻撃力を発揮できる。

多くは縦に振り下ろす攻撃だが、両手持ちの状態ならば弱攻撃は横に広く攻撃できるので、多数を相手のときはこちらを使おう。

冒険で手に入るおもなムチ

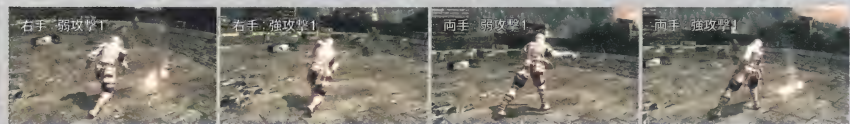
名称	攻撃属性	攻撃力	受け能力	耐久力	重量	備考
ウィップ	標準	物理80	16	200	1.5	–
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–

ムチの基本アクション一覧（例：ウィップ）

持ち手	アクション	攻撃力倍率	スタミナ消費
右手	弱攻撃1	1	25
	弱攻撃2	1	25
	強攻撃1	1.15	35
	強攻撃2	1.25	40
	ダッシュ弱攻撃	1.1	30
	ローリング弱攻撃	0.9	30+25
	前方攻撃	–	10
	ジャンプ攻撃	1.45	60
	致命の一撃（背後）	–	–
	致命の一撃（パリィ）	–	–
	ガード攻撃	–	–

持ち手	アクション	攻撃力倍率	スタミナ消費
左手	L1 行動（攻撃）	1	25
	L2 行動（パリィ）	–	15
	ダッシュ L1	1	25
	ダッシュ L2	–	15
	ローリング L1	1	30+25
	ローリング L2	–	30+15

持ち手	アクション	攻撃力倍率	スタミナ消費
両手	弱攻撃1	1.15	35
	弱攻撃2	1.15	35
	強攻撃1	1.35	55
	強攻撃2	1.35	55
	ダッシュ弱攻撃	1.3	40
	ローリング弱攻撃	1.1	30+35
	前方攻撃	–	10
	ジャンプ攻撃	1.55	70
	致命の一撃（背後）	–	–
	ガード	–	0

Whip's action Pick up

拳

拳に武器を付けた格闘攻撃

Fists

剣のような持つ武器ではなく、拳に直接装着するタイプの武器。武器を装備せずに攻撃した場合の"素手"も便宜上ここに含む。セスタスやかぎ爪は拳で殴るという素手の動作に攻撃力を上乗せするタイプの武器で、リーチはほとんどなく、また防御的な使い方でダメージカットをすることもできないため、上級者向けと言える。しかしその分装備重量は軽く立ち回りに影響を与えないため、フットワークで相手を翻弄できればチャンスもある。バックダッシュやローリングも活用して相手の隙を突いていきたい。

セスタスは筋力が攻撃力に反映される武器なので、能力の育成次第ではほかの武器に劣らない高いダメージを叩きだすことも。

冒険で手に入るおもな拳

名称	攻撃属性	攻撃力	受け能力	耐久力	重量	備考
セスタス	打撃	物理60	0	300	0.5	—
—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—

拳の基本アクション一覧（例：セスタス）

持ち手	アクション	攻撃力倍率	スタミナ消費
右手	弱攻撃1	1	20
	弱攻撃2	1	20
	強攻撃1	1.25	40
	強攻撃2	1.4	50
	ダッシュ弱攻撃	1.15	30
	ローリング弱攻撃	1	30+20
	前方攻撃	—	10
	ジャンプ攻撃	1.45	52
	致命の一撃（背後）	0.6+1.91	5+15
	致命の一撃（パリィ）	0.6+2.4	5+15
	ガード攻撃	—	—

持ち手	アクション	攻撃力倍率	スタミナ消費
左手	L1 行動（攻撃）	0.7	16
	L2 行動（パリィ）	—	15
	ダッシュ L1	0.7	16
	ダッシュ L2	—	15
	ローリング L1	0.7	30+16
	ローリング L2	—	30+15

持ち手	アクション	攻撃力倍率	スタミナ消費
両手	弱攻撃1	—	—
	弱攻撃2	—	—
	強攻撃1	—	—
	強攻撃2	—	—
	ダッシュ弱攻撃	—	—
	ローリング弱攻撃	—	—
	前方攻撃	—	—
	ジャンプ攻撃	—	—
	致命の一撃（背後）	—	—
	ガード	—	—

※拳カテゴリの武器は両手持ちができない

Fists's action Pick up

右手：弱攻撃1

右手：強攻撃1

両手：弱攻撃1

両手：強攻撃1

弓(大弓)+矢

精密射撃も可能な遠距離攻撃武器

Bow

矢を射出して攻撃する武器で、攻撃ごとに矢を1本ずつ消費する。射程は非常に長いが、遠くなるほど威力が減ってしまう。これは鷹の指輪を装備することで減少量を抑えることが可能だ。攻撃動作が大きく攻撃時は両手持ちで防御手段をとれないため、離れた安全な場所から敵を倒すための武器と言える。必ず別の近接武器も用意しておこう。矢については攻撃力や状態異常などのバリエーションがあり、同時にふたつまで装備できるので、敵や状況に合わせて使い分けよう。また[L1]ボタンの精密射撃では攻撃したい場所を細かく狙え、人型の敵なら頭に当てるとヘッドショットとなり大ダメージを与えられる。

冒険で手に入るおもな弓

名称	攻撃属性	攻撃力	受け能力	耐久力	重量	備考
ショートボウ	なし	射程距離50、物理31	0	100	0.5	矢の攻撃力が加算される
竜狩りの大弓	なし	射程距離50、物理85	0	100	10.0	大矢使用。矢の攻撃力が加算される
―	―	―	―	―	―	―

弓の基本アクション一覧(例:ロングボウ)

持ち手	アクション	攻撃力倍率	スタミナ消費
右手 左手	弓を構える	―	―
	矢切り替え	―	―

持ち手	アクション	攻撃力倍率	スタミナ消費
両手	矢を射る	1	30
	矢切り替え	―	―
	ダッシュ矢を射る	1	50
	ダッシュ矢切り替え	―	―
	ローリング矢を射る	1	30+50
	ローリング矢切り替え	―	―
	精密射撃	1	50

クロスボウ+ボルト

威力と扱いやすさ優れる弩

Crossbow

クロスボウはボルトを射出する武器で、攻撃ごとにアイテムのボルトを1本ずつ消費する。あらかじめセットしておいたボルトを撃ち出す仕組みで、攻撃開始から射出までは速いが、射出後につぎのボルトをセットするため全体の隙は大きい。また精密射撃がないため、使う際はロックオン可能な中間距離まで近づく必要がある。弓と違い片手でも使えるのが大きなメリットで、左手でも攻撃が可能なためメイン武器を構えた状態で使えるのがポイント。そこで近接武器と併用し中間距離でのけん制用として使うのがいい。ボルトは矢と同じく店で購入でき、こちらも威力や属性でバリエーションが存在する。

冒険で手に入るおもなクロスボウ

名称	攻撃属性	攻撃力	受け能力	耐久力	重量	備考
ライトクロスボウ	なし	射程距離50、物理50	0	150	3.0	ボルトの攻撃力が加算される
ヘビークロスボウ	なし	射程距離50、物理55	0	150	5.0	ボルトの攻撃力が加算される
スナイパークロス	なし	射程距離70、物理52	0	150	8.0	ボルトの攻撃力が加算される

クロスボウの基本アクション一覧(例:スナイパークロス)

持ち手	アクション	攻撃力倍率	スタミナ消費
右手 左手	ボルト発射	1	0
	ボルト切り替え	―	0
	ダッシュボルト発射	1	0
	ダッシュボルト切り替え	―	0
	ローリングボルト発射	1	30+0
	ローリングボルト切り替え	―	30+0
	―	―	―

持ち手	アクション	攻撃力倍率	スタミナ消費
両手	ボルト発射	1	0
	ボルト切り替え	―	0
	ダッシュボルト発射	1	0
	ダッシュボルト切り替え	―	0
	ローリングボルト発射	1	30+0
	ローリングボルト切り替え	―	30+0
	―	―	―

杖 魔術を呼び出すための触媒 Catalyst

杖はおもに魔術師が装備する武器で、木や金属でできた棒だ。武器自体の性能としては非常に貧弱で、短剣に劣る攻撃力で連続攻撃もままならず耐久度も低いため、杖で物理攻撃を行うのはあくまで敵に接近されたときの非常手段。可能ならば別途近距離で扱いやすい剣や槍などの武器をサブ武器として用意しておくべきだろう。装備条件では筋力の条件もあるが、どちらかといえば魔術に影響の大きい理力のほうが重要となる。なお左手に装備したときに行える防御手段はなく、ガードは両手持ちのときのみ可能だ。

R2／L2ボタンによる打撃攻撃は期待できるほどのダメージを与えられない。武器強化もできないので、なるべくサブ武器を用意してそちらを使おう。

冒険で手に入るおもな杖

名称	攻撃属性	攻撃力	受け能力	耐久力	重量	備考
魔術師の杖	打撃	魔法威力修正142、物理40	16	90	2.0	—
ビアトリスの杖	打撃	魔法威力修正142、物理40	16	90	2.0	—
封印の錫杖	刺突	魔法威力修正136、物理145	16	160	3.0	—
—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—

杖の基本アクション一覧（例：魔術師の杖）

持ち手	アクション	攻撃力倍率	スタミナ消費
右手 左手	魔術使用	—	—
	物理攻撃	1	15
	ダッシュ魔術	—	—
	ダッシュ物理攻撃	1	15
	ローリング魔術	—	—
	ローリング物理攻撃	1	30+15

持ち手	アクション	攻撃力倍率	スタミナ消費
両手	魔術使用	—	—
	物理攻撃	1	15
	ダッシュ魔術	—	—
	ダッシュ物理攻撃	1	15
	ローリング魔術	—	—
	ローリング物理攻撃	1	30+15
	ガード	—	0

魔術について

杖を触媒として使える魔術はおもにソウルによる攻撃などを得意とする魔法のカテゴリ。使う場合はあらかじめ篝火で魔法のスロットに魔術をセットしておき、使いたいときに杖を装備したのが右手ならR1ボタン、左手ならL1ボタンを押せばよい。ただし、魔術特有の武器や盾を強化する魔術を使いたい場合は、武器強化のときは杖を左手に、盾強化のときは杖を右手に持たないと発動しないので覚えておこう。見えない体などは相手が人間だけでなく、不死人などの通常敵にも発見されづらくなる。

魔術を教えてもらえる相手は何人かおり、センの古城に囚われているローガンもそのひとり。杖の名前にも使われている大魔術師だ。

ソウルの矢といった攻撃用の魔術は敵に近づくまえに使っておき、ロックオンを使って狙おう。近過ぎると発動までに攻撃を受けてしまう。

冒険で手に入るおもな魔術

名称	必要能力	使用回数	効果
ソウルの矢	理力10	30	基本的な魔術。ソウルの矢を放つ。
強いソウルの矢	理力14	20	「ソウルの矢」の上位魔術。より威力のあるソウルの矢を放つ
ソウルの太矢	理力12	12	より威力を重視したソウルの魔術。ソウルの太矢を放つ
強いソウルの太矢	理力16	8	「ソウルの太矢」の上位魔術。より威力のあるソウルの太矢を放つ
追尾するソウルの塊	理力18	10	追尾性の高いソウルの塊を放つ。理力の高さで塊の出現数が変化
追尾するソウルの結晶塊	理力24	10	追尾星の高いソウルの結晶塊を放つ。理力の高さで塊の出現数が変化
ソウルの槍	理力36	4	貫通するソウルの槍を放つ
魔法の武器	理力10	5	右手の武器を魔法強化する
魔法の盾	理力10	5	左手の盾を魔法強化する
強い魔法の盾	理力15	3	「魔法の盾」の上位魔術。左手の盾を大きく魔法強化する
音送り	理力10	20	離れたところに音をたて、敵の注意をひく
音無し	理力15	6	術者のたてる音をすべて消す
落下制御	理力15	10	落下ダメージを軽減し、落下音を抑える
治癒	理力16	4	出血と毒の蓄積を減らし、同時にあらゆる毒状態を解除する
呪抵抗	理力16	4	呪いの蓄積を減らす

ソウルの矢 ロックオンしている敵に向けてソウルを撃つ。移動されると外れることもある。

魔法の盾 装備中の盾に向けて魔術を使い、ダメージカット率上昇及びスタミナ消費率を減少。

追尾するソウルの塊 理力に応じた数の塊を自分の周囲に発生させ、一定時間後自動で近くの敵を狙う。

落下制御 足下に光がまとい、即死の場所以外は落下ダメージ無効化。

魔法の武器 左手に杖、右手に武器を持った状態で使える。右手の武器を強化できる。

治癒 体を光で包み込み、出血、毒の状態異常から回復させる。

呪術の火

呪術を使うための触媒を宿した手

Pyromancy Flame

触媒とは呪術を使うための「火」を指し、実質的に存在する武器は「呪術の火」のみだ。火を宿した手そのものであるため装備重量は0.0で、呪術を使わない場合の攻撃は素手によるパンチのようなものとなる。両手持ちでガードも可能だが、ダメージカット率はあまり高くなく、それほどダメージを軽減できない。できればほかの武器、および盾を合わせて装備しておきたい。種類はないが、強化で+15まで強くできるほか、ストーリーによっては途中でイザリスのクラーナにより大幅に魔法威力修正がアップする。

L2による物理攻撃はフックのような動作の攻撃が出るが、リーチは短いうえにダメージもほとんど期待できないので使うくらいなら逃げるべきだ。

冒険で手に入るおもな呪術の火

名称	攻撃属性	攻撃力	受け能力	耐久力	重量	備考
呪術の火	打撃	魔法威力修正100、炎40	16	30	0.0	–
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	–

呪術の火の基本アクション一覧（例：呪術の火）

持ち手	アクション	攻撃力倍率	スタミナ消費
右手 左手	呪術使用	–	–
	物理攻撃	1	15
	ダッシュ呪術	–	–
	ダッシュ物理攻撃	1	15
	ローリング呪術	–	–
	ローリング物理攻撃	1	30+15

持ち手	アクション	攻撃力倍率	スタミナ消費
両手	呪術使用	–	–
	物理攻撃	1	15
	ダッシュ呪術	–	–
	ダッシュ物理攻撃	1	15
	ローリング呪術	–	–
	ローリング物理攻撃	1	30+15
	ガード	–	0

呪術について

触媒によって扱える呪術は炎による攻撃が中心。遠距離を攻撃できる火の玉や、近距離でバリアのように炎を発生させる発火などがあり、炎に弱い動物の敵には比較的効果が高い。また毒や猛毒、酸といった状態異常にさせる霧をも操れ、強力な敵も状態異常に追いこんで有利な状況で戦える。特に敵対プレイで酸の攻撃により相手の強化した武器を劣化させるのは大きなアドバンテージとなる。使用の際は事前に篝火で魔法スロットに呪術をセットし、呪術の火を右手に装備しているならR1ボタンを、左手ならL1ボタンを押そう。

炎による攻撃は動物系の敵に効果が高い。敵との距離に応じて離れた場所での火の玉と接近状態でのなぎ払う炎や発火を使い分けていこう。

毒の霧などで相手を毒の状態異常にできれば、距離をとって逃げているだけでもダメージを与えられる。最初に使っておき細かくダメージを稼ごう。

冒険で手に入るおもな呪術

名称	必要能力	使用回数	効果
火球	―	8	火球を投げつける
火の玉	―	6	「火球」をより強化した呪術。火の玉を投げつける
大火球	―	4	「火球」の類の頂点となる呪術。巨大な火球を投げつける
炎の嵐	―	20	周囲に幾つもの炎の柱を吹き上げる
炎の大嵐	―	20	周囲に幾つもの巨大な炎の柱を吹き上げる
発火	―	16	手元に強い炎を発生させる
大発火	―	8	「発火」をより強化した呪術。手元に強く大きい炎を発生させる
なぎ払う炎	―	80	火炎の鞭でなぎ払う
なぎ払う混沌の炎	―	80	混沌の火炎の鞭でなぎ払う。威力は人間性に依存
毒の霧	―	3	毒の霧を発生させる
酸の噴射	―	2	武器や防具を痛める酸を噴射する
激しい発汗	―	3	炎からのダメージを軽減する
鉄の体	―	3	防御力と耐性を高める。重量が極端に増し動きは鈍くなる
内なる大力	―	1	一時的に筋力と持久力を高めるが、HPが減り続ける
不死の魅了	―	7	不死人を魅了し、一時的に味方とする

火球 火の玉を目の前、またはロックオンの相手に投げつけ、着地点で爆発させる。

鉄の体 防御力を上げる代わりに重量が増える。効果中は体がメタリックになる。

なぎ払う炎 目の前に、炎をくゆらせる。敵が近いほど連続して炎を当てられる。

激しい発汗 体に霧をまとわせて炎耐性を上げる。炎攻撃全般に対してのダメージが減る。

発火 目の前に、一瞬だけ炎の壁を作る。かなり密着でないと敵に当たらない。

混沌の大火球 火球の超強化版。着地の爆発時に溶岩状のものが出現しダメージを与える。

タリスマン Talisman

奇跡を呼び出すための触媒

神の加護を受けたお守りの一種で、布でできたものが多い。装備条件として筋力や装備重量はあるものの、ほとんど気にする必要はなく奇跡に関係のある信仰の値のみ確認しておけばいいだろう。武器としての性能としては手にタリスマンを握りしめているだけなので、R2／L2における物理攻撃は呪術の火と同様近距離のパンチ攻撃。武器としての物理攻撃力はほとんど期待できないので、これを行なうくらいならサブ武器を装備しておきそちらへ切り替えよう。なおタリスマンも杖と同様武器としての強化はできない。

タリスマンは手で握りしめているので、攻撃を行なう場合素手と代わりは無い。リーチもまったく無いに等しいのであまり使わないように。

冒険で手に入るおもなタリスマン

名称	攻撃属性	攻撃力	受け能力	耐久力	重量	備考
タリスマン	打撃	魔法威力修正145、物理14	16	50	0.3	－
粗布のタリスマン	打撃	魔法威力修正154、物理14	16	50	0.3	－
ソルロンドのタリスマン	打撃	魔法威力修正150、物理14	16	50	0.3	－
白のタリスマン	打撃	魔法威力修正113、物理14	16	50	0.3	－
ベルカのタリスマン	打撃	魔法威力修正154、物理14	16	50	0.3	理力で魔法威力修正が上昇
－	－	－	－	－	－	－

タリスマンの基本アクション一覧（例：白のタリスマン）

持ち手	アクション	攻撃力倍率	スタミナ消費
右手 左手	奇跡使用	－	－
	物理攻撃	1	15
	ダッシュ奇跡	－	－
	ダッシュ物理攻撃	1	15
	ローリング奇跡	－	－
	ローリング物理攻撃	1	30+15

持ち手	アクション	攻撃力倍率	スタミナ消費
両手	奇跡使用	－	－
	物理攻撃	1	15
	ダッシュ奇跡	－	－
	ダッシュ物理攻撃	1	15
	ローリング奇跡	－	－
	ローリング物理攻撃	1	30+15
	ガード	－	0

奇跡について

タリスマンを装備した状態で使える魔法が奇跡だ。使うには事前に篝火で魔法スロットに奇跡をセットしておき、タリスマンの装備が右手ならR1ボタン、左手ならL1ボタンを押そう。奇跡の効果の多くは回復や防御的な自己強化だ。さらに自分だけでなく範囲内の仲間に効果のあるものも存在し、協力プレイでも活用できる。また、少ないながらも攻撃的な奇跡もあり、衝撃を与えてふきとばしたり、雷による攻撃が可能。場所を選んで使えば一発で相手を落下死させたりできるので、敵対プレイでも役立つはずだ。

奇跡を使う場合は動作が大きな隙となってしまうため、戦闘中のHP回復はエスト瓶、安全な場所では奇跡、といった具合に使い分けるといい。

威力は攻撃専門の呪術などに比べると控えめだが、雷の効く相手に絞って使えば十分効果的。水場で使えば感電で広範囲に効果あり。

冒険で手に入るおもな奇跡

名称	必要能力	使用回数	効果
回復	信仰12	5	HPを回復する
限られた大回復	信仰14	1	HPを大きく回復する
大回復	信仰24	3	HPを大きく回復する
生命湧き	信仰16	2	HPを徐々に回復する
フォース	信仰12	21	衝撃波を発生させる。ダメージはない
神の怒り	信仰28	3	強い衝撃波を発生させる。ダメージあり
放つフォース	信仰18	6	衝撃波を前方に放つ
魔法防護	信仰14	4	全身を魔法防護の膜で覆う。魔法属性への防御を上昇させる
家路	信仰18	1	最後に休息した篝火に戻る
助言求め	信仰12	5	他の世界からの助言を多く表示する
因果応報	信仰20	4	短時間に大ダメージを受けると、自動的に反撃する
緩やかな平和の歩み	信仰18	5	効果範囲内すべての歩みを遅くする。攻撃速度は変わらない
雷の槍	信仰20	10	雷の槍を投げる。雷属性で竜族にとくに有効
雷の大槍	信仰30	10	雷の大槍を投げる。雷属性。
太陽の光の剣	信仰30	1	右手の武器を太陽の光の力で強化する

回復 その場にしゃがみ込み、HPを100程度回復する。

フォース 衝撃波を発し、近距離の敵を吹き飛ばしダウンさせる。発動は早い。

生命湧き 光が体を包み込んでいる数分間、HPが徐々に回復し続ける。

魔法防護 光が体を包み込んでいる間は、魔法防御力が上昇しダメージを抑える。

家路 使用すると選択肢が表示され、YESを選ぶと最後に使用した篝火に戻る。

沈黙の禁則 体、および周囲に紫色の光が見える間は、その場所で魔法は使えない。

小盾/盾/大盾

防具ではあるが攻撃にも使用可能

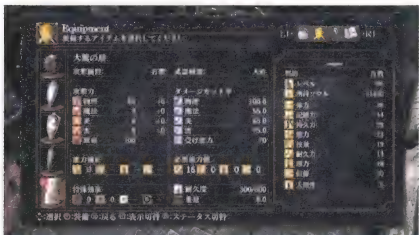
Shield

盾は本来防御的な装備で、左手に装備してガードやパリィを行なうものだが、右手に装備することで打撃武器として使うことが可能だ。盾のカテゴリとしてはサイズの小さい小盾、標準的な盾、巨大な大盾の3つがあるが、特性やアクションはほぼ同等なので、本書ではまとめて解説する。盾を武器として使う場合、攻撃動作は盾で殴り掛かるものがほとんど。ダッシュ攻撃などを除くとその場で攻撃するものが多く、武器の形もあってリーチはかなり短い。そのため左手にも盾を持って、ガードをしながら近距離で立ち回るのが基本となる。小盾と盾の場合、弱攻撃2が無く、代わりに強攻撃が1と2を繰り返すアクションなので、連続して攻撃するなら弱攻撃から強攻撃への連携がいい。攻撃動作の中にはダッシュ攻撃や押し出し攻撃のように盾を構えて前進するものがあるが、これらの攻撃中はガード扱いとなっている。敵が攻撃してきていても、受け流しつつ反撃が可能だ。ただし、受け流せるのはその盾を左手に装備した場合にガードが可能な攻撃で、かつスタミナが必要量残っている場合のみ。どんな攻撃でも受け流せる訳ではないので過信は禁物だ。

盾を装備した腕で振りかぶり、そのまま殴り掛かる。ほとんどの盾は打撃属性だが、一部棘のあるものは刺突属性となっている。

盾を構えた攻撃動作はガード効果があり攻防一体。敵の攻撃に合わせて使えば避ける手間やガードによる硬直が解けるのを待つ必要がない。

防具としての小盾/盾/大盾

左手に装備すると、L1ボタンはすべての盾カテゴリでガード、L2ボタンは小盾と盾はパリィ、大盾は攻撃となる。ガード時の効果はパラメータのダメージカット率によって変わり、ガードが成功しても必ずダメージを受けずにすむというわけではない。ほとんどの盾は物理攻撃のカット率は高いが、魔法や炎は完全に耐えられることは稀。またガードできる範囲は正面に限るため、横や背後からの攻撃には無防備。囲まれた場合はガードも万能ではないので、敵を正面に捉える立ち回りを意識しよう。なお、ガード時は相手の攻撃と盾の受け能力に応じたスタミナを消費するが、残りスタミナ量が足りない場合はよろけたり、カット率以上のダメージを受ける。よろけたところに追撃を受けると大ダメージとなるので残りスタミナはつねに注意を払おう。また装備条件の筋力が足りない場合にはスタミナ消費量が本来の性能より増加するので装備時に確認しておきたい。逆に消費スタミナを減らすには盾の強化が有効だ。強化によって受け能力が上昇し、消費スタミナを減らせばデーモンの強力な一撃も耐えられるようになる場合がある。盾を使うプレイスタイルならば、反撃のスタミナを確保するためにも盾の強化も忘れずに行なおう。

大きい盾ほど受け能力と耐久度が高く高性能だが、その分必要な筋力も高い。能力値に合ったカテゴリ、サイズの盾を選ぶといいだろう。

小盾/盾ではパリィも可能だが、タイミングの難しさは武器と同等で危険を伴う。使う場合は見慣れたタイミングのとりやすい攻撃に絞ろう。

冒険で手に入るおもな小盾

名称	攻撃属性	攻撃力	受け能力	耐久力	重量	備考
壊れかけの木盾	打撃	物理46	30	60	1.0	–
木板の盾	打撃	物理52	45	120	1.5	–
スモールレザーシールド	打撃	物理40	40	200	0.5	–
レザーシールド	打撃	物理42	45	200	1.0	–
バックラー	打撃	物理55	40	140	1.5	–
ターゲットシールド	打撃	物理56	45	150	2.0	–

冒険で手に入るおもな盾

名称	攻撃属性	攻撃力	受け能力	耐久力	重量	備考
双鳥の木盾	打撃	物理52	44	160	1.0	–
ウッドシールド	打撃	物理54	52	160	1.5	–
ラージレザーシールド	打撃	物理46	52	200	1.5	–
ヒーターシールド	打撃	物理60	55	250	2.0	–
塔のカイトシールド	打撃	物理64	58	250	3.0	–
蜘蛛の盾	打撃	物理62	56	230	3.0	毒に耐性を持つ

冒険で手に入るおもな大盾

名称	攻撃属性	攻撃力	受け能力	耐久力	重量	備考
大鷲の盾	打撃	物理62	70	300	6.0	–
タワーシールド	打撃	物理80	72	300	13.0	–
黒鉄の大盾	打撃	物理80	71	230	16.0	–
巨人の盾	打撃	物理80	68	300	18.0	–
ハベルの大盾	打撃	物理84	84	500	26.0	–
–	–	–	–	–	–	–

盾の基本アクション一覧（例：ヒーターシールド）

持ち手	アクション	攻撃力倍率	スタミナ消費
右手	弱攻撃1	1	20
	弱攻撃2	1	20
	強攻撃1	1.25	30
	強攻撃2	1.25	30
	ダッシュ弱攻撃	1.1	30
	ローリング弱攻撃	0.9	30+20
	前方攻撃	–	15
	ジャンプ攻撃	1.45	52
	致命の一撃（背後）	–	–
	致命の一撃（パリィ）	–	–
	ガード攻撃	–	–

持ち手	アクション	攻撃力倍率	スタミナ消費
左手	L1 行動（攻撃）	–	0
	L2 行動（パリィ）	–	15
	ダッシュ L1	–	0
	ダッシュ L2	–	15
	ローリング L1	–	30+0
	ローリング L2	–	30+15

持ち手	アクション	攻撃力倍率	スタミナ消費
両手	弱攻撃1	1.15	25
	弱攻撃2	1.15	25
	強攻撃1	0.6+1.25	10+40
	強攻撃2	1.4	40
	ダッシュ弱攻撃	1.25	35
	ローリング弱攻撃	1.05	30+25
	前方攻撃	–	15
	ジャンプ攻撃	1.55	60
	致命の一撃（背後）	–	–
	ガード	–	0

オンラインプレイ

ほかのプレイヤーと世界を重ねるオンラインプレイは
自分の世界に様々な影響を与える
システムを理解し影響をプラスにしよう

オフラインプレイとの違い

ネットワークプレイでは、ゲームの目的自体は変化しないが自動的にほかのプレイヤーの干渉が発生する。例えばほかのプレイヤーの影が見える幻影の出現や死亡リプレイ、魔法の威力が上がる共鳴などがあるが、とくに大きな変化はメッセージの出現と協力プレイ、敵対プレイが行なえることだ。特定のアイテムを使用すると可能で、直接ほかのプレイヤーと関わることになる。自分のプレイスタイルや、そのときの気分でオフラインプレイとオンラインプレイを使い分けるといいだろう。

オフラインの時となんら変わらないいつものロードランだが、ほかの世界のプレイヤーがそこかしこに薄い影の幻影として徘徊している。

メッセージ

メッセージは「橙の助言ろう石」を使うと短いメッセージをその場に残すことができ、それを別の世界のプレイヤーが見られるというもの。もちろん、自分がほかの世界のメッセージを読むこともでき、その際はメッセージに対して内容を評価できる。メッセージ内容はどんなものでも構わないが、敵の情報、隠された宝箱、篝火までの距離といった、その場所近辺で有用なマップの情報を残すと、ほかのプレイヤーの役に立つだろう。その逆で、メッセージをこまめに見ていけば攻略の糸口が見つかることもあるはずだ。もうひとつ役立つのは協力プレイや敵対プレイの合図。あまり攻略で通らない場所にメッセージを残しておくことでそのメッセージを読んだ人のみと邂逅しやすくなる。ただし、どの用法であっても、各プレイヤーが自由に書き込む以上、メッセージに嘘や間違いが混じる可能性があることを覚えておくこと。そして、どの書き込みをどこまで信用するか、といった部分まで含めてゲームを楽しもう。

メッセージ例

この先、宝箱あり
罠に注意
弱点は頭
呪いが必要
待ち伏せの予感…

メッセージが残された場所は、地面に目立つオレンジ色で複数の線が引かれたような状態となっていて、ひと目で判別できる。

協力プレイ

協力プレイは、ほかの世界のプレイヤーと力を合わせ、呼び出した、または呼び出されたエリアのボスを倒すのが目的。呼び出した側（以下ホスト）は戦力が増えるためボスとの戦いが楽になり、呼び出された側（以下クライアント）はクリアできれば人間性を得られるため、お互いにメリットがある。協力プレイを始めるにはまずクライアントが「白いサインろう石」を使い、サインを書いて待つ。サインを知ったホストが応じればホストの世界に召還されるので、邂逅できたらボスに向けて進んでいこう。

協力プレイ時に気をつけたいことは、ホスト、クライアントがそれぞれ役割に応じたスタイルを取ることだ。ホストが死んでしまうと協力プレイが終了してしまうので、まずホストの生存が優先される。普段はクライアントが前に出て敵の攻撃を凌ぎつつ、ホストが後方から支援するのが基本の連携。ここで覚えておきたいのがクライアントはエスト瓶を使えないということ。そのためホストは可能ならば複数に効果のある奇跡での回復を行ないたい。なお、協力プレイをクリア以外で終了させる際は「決別の黒水晶」をホスト、クライアントどちらかが使えばよい。

立場別行動指針

立場	行動
呼び出した側	死ぬとプレイが終わるので守備的な行動をメインにする
	味方に効果のある、回復や強化の効果の魔法を使う
呼び出された側	できる限り前に出てホストを守るように行動する
	2人以上呼び出されたならどちらかが弓や魔法を使う、特徴の違う武器を使うなど役割分担する

クライアントは最大で2人まで参加できる。2人以上いる場合はクライアント同士で特徴の違う武器を選ぶなど、チームワークを発揮しよう。

敵対プレイ

敵対プレイは、見知らぬほかのプレイヤー（以下ホスト）の世界に侵入し、そのプレイヤーを倒すのが目的。「ひび割れた赤い瞳のオーブ」を使うと、自動的にランダムで選ばれたホストの世界へ入るので、ホストを倒すために行動しよう。逆にホストは侵入してきたプレイヤー（以下クライアント）から身を守るために返り討ちにするのが目的だ。ホスト、クライアントともに相手プレイヤーを倒せば人間性が手に入り敵対プレイは終了となるが、敵対プレイ中にホストがボス戦へと突入してしまった場合もそこで敵対プレイが終了となるので注意が必要となる。

ホスト側はクライアントの進入を阻止できないため、もし侵入のメッセージが表示されたらできるだけの準備をしておこう。その際、協力プレイの助けをメッセージで募集するのも有効だ。ふたりがかりで敵対プレイヤーに対処できればあらゆる面で有利に働くので、敵対プレイ中であることをアピールしておくとい。逆にクライアントは敵対プレイにはそういったリスクがあるということを踏まえて侵入すること。協力プレイ同様にクライアントはエスト瓶を使えないというハンデも踏まえておきたい。

立場ごとの目的と結果

立場	目的および結果
侵入した側	その世界のプレイヤーを倒すことで人間性を手に入れる
	侵入した世界で死ぬと人間性を失い、敵対プレイは終了する
侵入された側	侵入してきたプレイヤーを倒すと人間性が手に入る
	エリアのボスと戦闘になってしまうと、敵対プレイはそこで終了となる

ホストは、侵入されたことは画面に表示されるがそれ以外の情報はわからない。場所も、装備も、能力も不明なので万全の体制で慎重に行動しよう。

敵対プレイの心得

敵対プレイでは相手は人間のため、いわゆる必勝法は存在しない。相手の意図を読み取り、いかに裏をかくかというのが重要になってくるが、いくつかポイントになる要素をピックアップしたので参考にしてほしい。

まず重要なのは武器と立ち回り。攻撃力の高い武器は総じて動きが遅くスタミナ消費が激しいため、躱されやすく攻撃後に反撃を受けると盾で耐えるスタミナが足らずガードを崩されてしまう、といったことになりやすい。また、攻撃タイミングが単調だとパリィされやすく致命を一撃を受けてしまうこともある。弱攻撃を連発する際も、ただ連打するのではなくタイミングを遅らせたりといった工夫が必要だ。逆にガードの硬い相手にはガード時にスタミナ消費が多い打撃武器が有効。ガード中はスタミナ回復が非常に遅いので、細かく攻撃していけばスタミナ切れを誘発できる。魔法を使うのもいいだろう。

ほかには戦う場所も重要なポイント。狭い場所で吹き飛ばし能力の高い武器を使えばガードされても落とせるし、物の多い場所で擬態や見えない体の魔法を使えば相手の背後を取ることも不可能ではない。敵の多い場所で混戦を臨む、といった戦法もあり、いかに相手の自由を奪うかといったことも考えたい。

対人戦のポイント

立場	行動
武器の相性	攻撃力が低くても小回りの効く武器を選ぶか、パワーにモノを言わせるか
立ち回り	相手との距離、移動方向、バックダッシュなどの駆け引き
防御手段	盾だけでなく、魔術や呪術なども含めた動き
防御崩し	相手の防御手段を崩すための方法
魔法類の使用	姿を消す、何かに姿を変える魔法で不意をつくなど
敵の存在	敵の多く出現する場所で後ろを取る協力な敵の出る場所で待ち連携する
地形の活用	待ち伏せ、細い崖道での突き落とし、見通しの悪いはしごの近くなど

相手の武器が小型だからと安心していると、神の怒りを使われて吹き飛ばされ落下死、といったこともありうる。見た目で油断は禁物だ。

誓約

誓約は自己をどの派閥に置くか、というのを明確化したものだ。それぞれ誓約を交わす相手がおり、その派閥に入ると誓約レベルを上げることができる。誓約レベルが上がればそれでしか手に入らないアイテムが入手できることもあるので、積極的に誓約レベルは上げていこう。もし誓約先を変えたい場合はオズワルドに誓約を破棄してもらおう。

また、敵対プレイでクライアントに倒されたホストは「告罪符」を使ってクライアントを罪人一覧に登録できるが、このクライアントはホストと同じ誓約先のプレイヤーにも罪人と認定される。罪人の扱いとなったプレイヤーを倒すことができれば「復讐の証」が手に入るのだが、復讐の証は誓約ランクを上げたりできる重要アイテムのため、罪人となったプレイヤーは命を狙われやすくなるのだ。敵対プレイでホストに挑むのはこういったリスクも伴うので、これらを含めて挑戦すること。なお、罪はオズワルドにソウルレベル×2000ソウルで免罪してもらえる。レベルが高い状態では相当な高額ソウルになるが、それでも免罪したい理由があるときは頼るといい。

誓約はそれぞれの派閥の特定関係者に対して行なう。簡単に誓約先を変えることはできないので、誓約をするまえによく考えよう。

誓約すること自体がいろいろな影響を生むので、あえてどこども誓約をせずにプレイするのもひとつのスタイルと言えよう。

STORY
ストーリー攻略

冒険で役立つ知識

ロードランは、命を脅かす険しい地形や罠、
そして不死の亡者や邪悪なデーモンが待ち受ける危険な場所だ。
ロードランへ旅立つまえにここで役立つ基礎知識を学ぼう。

ショートカットを作りながら篝火を目指す

冒険を始めるうえでまず覚えておきたいのが、迂回ルートやショートカットの存在だ。強敵が多数出現したり凶悪な罠が仕掛けられているような難所には、手前に安全な迂回ルートがあったり、突破したあとに難所をスルーできるショートカットが用意されていることが多い。これらを見つけながらチェックポイントとなる篝火を灯していけば、難度が高い本作においても着実に前進できるだろう。レベルを上げて強引に難所を突破するのもいいが、迂回ルートやショートカットを利用したほうが楽なのは言うまでもない。

一度開通させたショートカットは死んでもそのまま残る。これを活用すれば、前回のプレイよりも格段に楽に進めるはずだ。

ショートカットを見つけるコツ

レバーを操作する

扉が開いたり足場が出現して近道ができる

飛び降りる

崖下に足場があることも。落下死に注意だ

壁を攻撃する

行き止まりの壁が攻撃で崩せることもある

NPCを無闇に攻撃しない

エリアの攻略順番やキャラクターの育成など、本作はあらゆる点で自由度が高い。主人公に協力してくれる友好的なNPCを、敵と同様に攻撃することさえできる。ただし、一部を除いてNPCを攻撃するのはオススメできない。小突くくらいなら問題ないが、何度も攻撃したり大ダメージを与えると襲いかかってくるのだ。こうなるともう話はできない。とくに、アイテムを販売してくれるNPCや篝火を守る火防女は重要なので攻撃しないこと。NPCを殺害すると得られるものを知りたい場合はP129を参照してほしい。

オズワルドにソウルレベル×2000ソウル払って免罪してもらえば、攻撃することで敵対したNPCとの関係を元に戻せる。

ここぞというときは人間性を使う

どうしても倒せないボスが出現したら、人間性を使って切り抜けよう。人間性には右のような働きがあり、アイテムの人間性を使えばHPを全回復できるほか、溜めた人間性を篝火に捧げることで、エスト瓶の使用回数を増やしたり生者になって霊体と共闘することも可能になる。とくに、複数同時に出現するボスが相手の場合、霊体を召還すれば敵の標的が分散されるため、かなり有利に戦える。これを利用しない手はないだろう。霊体が生存したままボスを倒すと入手ソウルが本来の半分になってしまうが、手強いボスを大幅に倒しやすくなるとあらば安いものだ。

人間性のおもな働き

- アイテムとして使うことでHPを全快させるとともに、人間性を1高めることが可能
- 篝火で人間性を捧げて生者になることで、霊体の召喚サインが見えるようになる
- 人間性に応じて、混沌の炎の武器の威力や、アイテム発見力が高まる
- 篝火で人間性を捧げて注ぎ火を行なうことで、エスト瓶の使用回数を増やせる
- 人間性を特定の誓約主に捧げることで、誓約の絆を深めて誓約アイテムを入手することもある

鍛冶屋に武器を強化してもらう

この世界には数人の鍛冶屋がおり、彼らに武器と強化素材、種火を持って行けば、武器の強化や進化を行なってくれる。強化で増える攻撃力は1段階につき初期値の約1割。たとえば初期攻撃力100の武器を1段階強化すれば110に、15段階強化すれば250になる。また、巨人の鍛冶屋に特定の武器とソウルを持って行くと、デーモンの力を秘めた武器を生み出すことも可能だ。武器を強化すれば戦いが有利になるのはもちろん、敵を一撃で倒すことで入手ソウルが2割増しになるため、キャラクターの育成も楽になる。

武器の攻撃力は、炭松脂や魔術：魔法の武器などでも一定時間強化できる。ただし雷や神聖、炎などの系統の武器は強化できない。

進化先ごとの武器の特徴

系統	強化段階	進化に必要な武器	特徴	能力補正	魔法強化
通常	+1～5	－	能力補正が高めで魔法強化も可能で伸びしろが大きい。純粋な戦士向き	○	○
	+6～10	+5の通常武器		○	○
	+11～15	+10の通常武器		○	○
結晶	+1～5	+10の通常武器	最強だが耐久度が低く、修理不可	○	○
雷	+1～5	+10の通常武器	雷攻撃付加。竜族に効果が高い	×	×
粗製	+1～5	+5の通常武器	強いがすぐ頭打ちになる。魔法強化は可能なので魔術師向き	○	○
魔法	+1～5	+5の通常武器	魔法攻撃付加。理力で威力が上昇するので、魔術師向き	○	×
	+6～10	+5の魔法武器		○	×
魔力	+1～5	+5の魔法武器	魔法武器より初期値は低いが、能力補正が高い	○	×
神聖	+1～5	+5の通常武器	魔法攻撃付加。信仰で威力が上昇するので、聖職者向き。スケルトンの復活を阻止できるうえ、不死や闇の眷属に効果が高い	○	×
	+6～10	+5の神聖武器		○	×
炎	+1～5	+5の通常武器	炎攻撃付加。不死や獣に効果が高い	×	×
	+6～10	+5の炎武器		×	×
混沌	+1～5	+5の炎武器	炎攻撃付加。初期値は炎武器より弱いが人間性で威力が上昇する	○	×
デーモン	+1～5	+10の通常武器	デーモンのソウルから作られる武器。強攻撃で特殊攻撃を出せる	武器による	

エスト瓶を火防女にパワーアップしてもらう

火防女に火防女の魂を渡すと、エスト瓶使用時のHP回復量を強化できる。武器の強化と同じく、冒険を有利に進める上で必ず行なっておこう。火防女の魂の入手方法は、特定の遺体から回収する、火防女を殺して奪い取る、の2通り。ただし後者の方法はオススメできない。なぜなら、ゲームクリアをして2周目に入ればアイテムを持ち越した状態でアイテムが再配置されるため、拾えるぶんだけでエスト瓶を最大まで強化できるし、火防女を殺すと彼女が守っていた篝火が消えて使えなくなってしまうからだ。

小ロンド遺跡にある火防女の魂は、火継ぎの祭祀場へ到着した直後に入手できる。まずはこれでエスト瓶を強化するのもいいだろう。

エスト瓶の回復量

強化段階	HP回復量
無強化	300
+1	400
+2	500
+3	600
+4	650
+5	700
+6	750
+7	800

火防女の居場所

アナスタシア	???	暗月の女騎士
	UNKNOWN	
火継ぎの祭祀場	???	アノール・ロンド

篝火で敵を復活させてソウルを稼ぐ

篝火で休憩すると敵が復活するため、敵の撃破と休憩をくり返すことでソウルを稼げる。アイテム購入費が足りなかったり、戦闘で力不足を感じたらソウル稼ぎを行なおう。篝火の近くに美味しい敵が出現する稼ぎスポットは以下のとおり。序盤は城下不死街ひとつ目の篝火、アルトリウスの紋章を入手したあとは黒い森の庭の篝火を利用するといいだろう。なお、中盤のソウル稼ぎはアノール・ロンドの王宮内がオススメだ。銀の騎士3体を倒したあと篝火で復活させれば、1回につき2700ソウル入手できる。

ボスを倒したら、ソウルを入手するまでに貪欲な銀の蛇の指輪を装備するのも忘れずに。これでボスの経験値が2割余分にもらえるのだ。

オススメのソウル稼ぎスポット

城下不死教区のひとつ目の篝火

橋の上でヘルカイトに炎を吐かせて敵を一掃してもらい篝火で休憩。入手ソウルは1回300程度だが、強力な亡者兵士の盾が入手できることも。

黒い森の庭のひとつ目の篝火

黒い森の庭に出現する魔術師、盗人、山賊、聖職者は、復活する敵の中では入手ソウルが多め。HPが多くタフなので、崖から落とすといい。

能力を計画的に振り分ける

レベルアップすると能力を好きな項目に振り分けられるが、能力の振り直しはできない。どういうキャラクターを作りたいかをイメージし、各能力の意味を十分に理解した上で素性を決め、能力を計画的に振り分けていこう。とはいえ、情報が乏しい初プレイ時に、なりたいキャラクターをイメージするというのも難しい話だ。もしイメージが固まらないようなら、以下に挙げる3つの育成例を参考にしよう。

ちなみにレベルの上限は数百以上なので、いずれはすべての能力が50を超える万能キャラクターになれる。ただし、レベル差の大きいプレイヤー同士ではオンラインプレイができなくなるため、協力プレイや敵対プレイを視野に入れるなら、プレイヤー人口が多いレベル帯であえてレベルを止めておこう。

能力の振り分けに関する重要事項

- ソウルレベルが1上がるごとに好きな能力を1上げられる。1度上げた能力は振り直しできない
- ソウルレベルの上限は数百以上だが、レベル差があり過ぎるプレイヤーとはオンラインで組まれない
- 序盤はウィングドスピアか強化クラブの装備条件を満たしたあと、体力や持久力を伸ばしていくといい
- 持久力40でスタミナが上限の160に達するが、その後も装備重量だけは増え続ける
- 記憶力50で魔法記憶スロットが上限である10個に達する
- 能力を51以上に上げても、HPや攻撃力などのパラメーターにあまり反映されなくなる

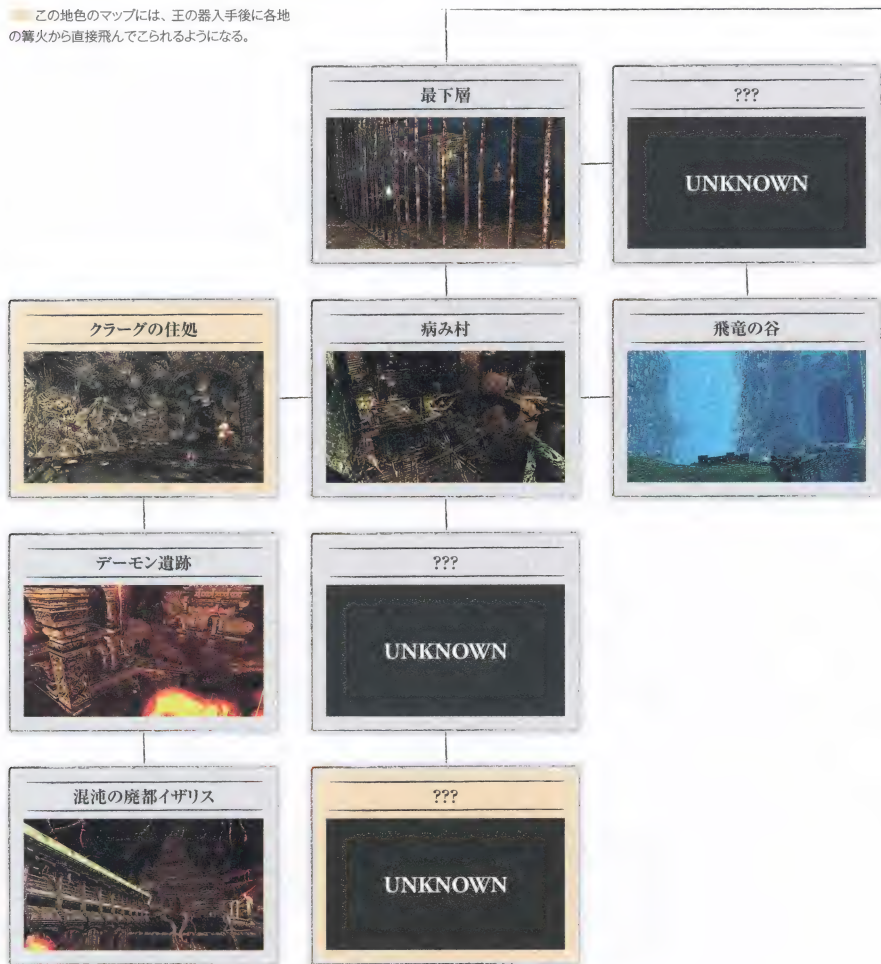
キャラクターの育成例(ソウルレベルを100に設定)

育成タイプ	武器重視型	魔法戦士型	回復補助型
素性	狩人	呪術師	聖職者
初期レベル	4	1	2
体力	30(+19)	30(+20)	30(+19)
記憶力	10(+1)	23(+11)	28(+17)
持久力	34(+23)	30(+19)	33(+24)
筋力	28(+16)	13(+1)	12
技量	50(+36)	13(+3)	8
耐久力	11	12	11
理力	10(+1)	50(+40)	10(+2)
信仰	9	12(+4)	50(+36)
記憶スロット	1	6	7
右手武器	ムラクモ/居合い刀	ローガンの杖/結晶の錫杖	炎、雷、神聖系統の強化クラブ
	パイク/デーモンの槍	炎、雷、魔力系統のパルチザン	暗月の杖
	魔術師の杖/呪術の火	クラーグの魔剣	白のタリスマン
左手武器	ファリスの黒弓	亡者兵士の盾	亡者兵士の盾
	大鷲の盾/亡者兵士の盾	ベルカのタリスマン	白のタリスマン
魔法	音送り	追尾するソウルの結晶塊	太陽の光の癒し
	魔法の盾	強い魔法の盾/魔法の盾	太陽の光の恵み
	鉄の体	音送り	神の怒り/フォース
	激しい発汗	回復	魔法の盾/音送り
指輪	ハベルの指輪	吠える竜印の指輪	太陽の長子の指輪
	寵愛と加護の指輪	佇む竜印の指輪	太陽の王女の指輪
解説	筋力と技量に目一杯能力を割り振り、武器攻撃に特化した型。初歩的だが効果的な魔法と、多彩な武器や防具、指輪を使い分けることでさまざまな敵に対抗できる。武器はなるべく通常強化のものを使い、敵の弱点に応じて炭松脂か黄金松脂を塗れるようにしておきたい	魔法と武器の両刀使い。強い魔法の盾と追尾するソウルの結晶塊をかけておくことで、鉄壁の守備を展開しながら魔法と武器の同時攻撃が可能となる。信仰を少し上げて回復を習得し、理力で奇跡の威力を上げられるベルカのタリスマンを装備しておくと、エスト瓶を温存できて便利だ	太陽の光の癒しや太陽の光の恵みといった、範囲回復魔法を用いて仲間を支援する型。武器の装備条件だけ満たしたら、あとは信仰を上げて奇跡の効果を高めよう。この例では初歩的な魔術も習得し、信仰で魔術の威力が上がる暗月の杖を装備して状況対応能力を高めている

ロードラン全図

冒険の舞台ロードランは全25のエリアから成り、
そのほとんどがシームレスで繋がっている。
エリアの位置関係の把握、攻略ルートの構築に役立ててほしい。

この地色のマップには、王の器入手後に各地の篝火から直接飛んでこられるようになる。

公爵の書庫
アノール・ロンド
???
UNKNOWN
結晶洞穴
センの古城
城下不死街
城下不死教区
北の不死院（START）
黒い森の庭
火継ぎの祭祀場
小ロンド遺跡
地下墓地
火継ぎの祭壇
深淵
巨人墓場
???
UNKNOWN

攻略チャート

ゲームの開始からクリア一歩手前までの冒険の進め方を
チャート形式で紹介している。
冒険を有利に進めるための補足情報も参考にしてほしい。

チャートの見方

3 ① 城下不死街 ④ P.066

牛頭のデーモンを倒す ②

□不死の商人（ ）から民家の鍵を買い、黄金松脂を入手
□ソラールから ③ サインろう石を入手する

① 順番とマップ名
② そのエリアでの目標
③ そのエリアでぜひやっておきたいこと
④ 対応する攻略ページ

1 北の不死院 P.054

不死院のデーモンを倒す

□初期装備とエスト瓶を入手する

2 火継ぎの祭祀場 P.060

城下不死街へ向かう

□ウィングドスピア、犠牲の指輪を入手する

3 城下不死街 P.066

牛頭のデーモンを倒す

□亡者兵士の盾、民家の鍵、黄金松脂を入手する
□ソラールから白いサインろう石を入手する

4 城下不死教区 P.072

鐘のガーゴイルを倒して目覚ましの鐘を鳴らす

□アンドレイに武器を+5まで強化してもらう
□火防女の魂を入手してエレベーターで火継ぎの祭祀場へ戻り、火防女にエスト瓶を+1に強化してもらう
□鐘のガーゴイルの尻尾を切る

5 城下不死街その2 P.078

山羊頭のデーモンを倒して最下層の鍵を入手する

□民家の鍵でグリッグスを救出し音送りと魔法の盾を買う
□魔術師の杖を入手する
□不死の商人（女）から炭松脂と毒紫の苔玉を購入する

6 最下層 P.082

貪食ドラゴンを倒して病み村の鍵を入手する

□ラレンティウスを救出する
□下水部屋の鍵を入手して篝火を灯しておく
□貪食ドラゴンの尻尾を切る

7 病み村～クラーグの住処 P.088

混沌の魔女クラーグを倒して目覚ましの鐘を鳴らし、センの古城の城門を開ける。飛竜の谷と小ロンド遺跡を経由して火継ぎの祭祀場へ戻る

□ファルシオン、紅シリーズの装備、竜のウロコを入手する
□大ヒルから楔石の大欠片と緑楔の大欠片をいくつか入手しておく
□火防女の魂と小ロンド遺跡の鍵を入手する

□火防女の遺体から黒い瞳のオーブを入手する
□アンドレイに大きな種火を渡し、ファルシオンを+10まで鍛えてもらう

8 センの古城 P.094

アイアンゴーレムを倒す

- □坂の脇にいるジークマイヤーと会話したあと鉄球の向きを変える
- □炎方石の指輪と貪欲な金の蛇の指輪を入手する
- □貪欲者を倒して雷のスピアを入手する
- □籠牢の鍵を入手してローガンを救出する
- □巨人奴隷を倒して入手した楔石の塊を使い、雷のスピアを+2まで強化する

9 アノール・ロンド P.100

竜狩りオーンスタインと処刑者スモウを倒し、グウィネヴィアから王の器を入手する

- □暗月の女騎士にエスト瓶を+2に強化してもらう
- □暖炉の奥でハベル装備一式を入手する
- □ジークマイヤーから小さな生命の指輪を入手する
- □ソラールと会話しておく
- □巨人鍛冶屋にファルシオン+10をクラーグの魔剣へ作り替えてもらい、デーモンの楔で強化する
- □黒い瞳のオーブを使ってロートレクの世界に侵入し、寵愛と加護の指輪と火防女の魂を入手する

10 火継ぎの祭祀場 —

フラムトに火継ぎの祭壇へ連れて行ってもらう

- □火防女の魂をアナスタシアに返して復活させる
- □北の不死院に戻ってみる
- □ジークマイヤーと会話しておく

11 火継ぎの祭壇

王の器を祭壇に置いて王の封印を解き、デーモン遺跡、巨人墓場、公爵の書庫に入れるようにする

12 黒い森の庭 P.106

灰色の大狼シフを倒してアルトリウスの契約を入手する

- □石シリーズの防具、魔力の種火、聖なる種火、見張り塔下層の鍵を入手する

- □城下不死街の見張り塔下層でハベルの指輪を入手
- □聖なる種火をアンドレイに渡す

13 小ロンド遺跡〜深淵 P.112

イングヴァードから封印の鍵を入手し、水門を開ける。アルトリウスの契約を装備して深遠へ降りる。そこで四人の公王を倒し、分け与えられた王のソウルを入手する

- □魔力の種火をリッケルトに渡す
- □火防女の魂、とても大きな種火、呪い咬みの指輪を入手する

- □暗月の女騎士にエスト瓶を+3に強化してもらう
- □病み村でジークマイヤーを助けておく

14 公爵の書庫〜結晶洞穴 P.118

白竜シースに敗北して書庫塔へ投獄される。結晶洞窟で白竜シースを倒し、分け与えられた王のソウルを入手する

- □魔術：強い魔法の盾、火防女の魂、結晶の種火、青楔石の原盤を入手する
- □書庫塔大牢屋の鍵でローガンを救出する
- □ジークリンデを救出する
- □白竜シースの尻尾を切る

- □シースと最初に戦った部屋で大きな魔法の種火を入手
- □火防女にエスト瓶を+4に強化してもらう
- □結晶の種火を巨人の鍛冶屋に渡す
- □大きな魔法の種火をリッケルトに渡す

15 デーモン遺跡〜混沌の廃都イザリス P.124

爛れ続けるものを倒して溶岩を冷やしたあと、中腹でデーモンの炎司祭を倒す。百足のデーモンを倒して得た黒焦げた橙の指輪を装備して溶岩の海を渡り、混沌の廃都イザリスへ。そこで混沌の苗床を倒し、王のソウルを入手する

- □ジークマイヤーと共闘して彼を生存させる
- □黒金糸シリーズの防具、大きな炎の種火、混沌の炎の種火、赤楔石の原盤、太陽虫を入手する

16 地下墓地 P.132

三人羽織を倒して注ぎ火の秘儀を入手する

- □パッチに聖職者ではないと答える
- □バモスに大きな炎の種火と混沌の炎の種火を渡す

17 巨人墓場 P.138

墓王ニトを倒して王の器を入手する

- □パッチに聖職者ではないと答える
- □ふたりの亡者を鎮めてレアを救出し、パッチと話す
- □大きな聖職の種火、貪欲な銀の蛇の指輪、白楔石の原盤を入手する

18 火継ぎの祭壇

王の器に4つの王のソウルを捧げて封印された扉を開く

ラストエリアへ

※ふたつの目覚ましの鐘を鳴らす順番、4つの王のソウルを集める順番に制限はない

エリア攻略

各エリアの攻略情報を読む前にページの見方に目を通しておこう。
なお、公開可能なエリアはクリアに関係あるもののみだ。
それ以外は自力で探索しよう。

攻略ページの見方

❶ マップ情報
NPC、仕掛け、隣接エリアへのつながりなどの情報を引き出したマップ。マップ上のアイコンの意味は右を参照のこと。なお、すべての召喚サインはプレイヤーが生者のときのみ出現する

❷ ショップデータ
NPCが販売しているアイテム。2周目にラインナップが変化するショップもあるようだ

❸ 入手アイテムのリスト
そのエリアで拾えるアイテム、NPCに話しかけることで入手できるアイテムなどの50音順リスト。どこに何があるかは自力で調べてほしい

●マップ上のアイコンおよび罫線の意味

- （赤線） マップの繋がりを示す線
- （青線） マップの一部を拡大または角度を変えて紹介していることを示す線
- A 拡大または角度を変えて紹介しているマップと、全体マップの繋がりを示す記号
- START エリアのスタート地点
- GOAL エリアのゴール
- 白い光 順路に設置された関所
- 篝火 休憩することでHPとエスト瓶の使用回数を回復できるチェックポイント
- BOSS ボスとなるデーモンの名前
- レバー 操作することで扉が開いたり、仕掛けが作動するレバー

攻略ページの見方

❹ ルート攻略
スタート地点から目的地にたどり着くためのルートを、ミニマップとミニマップ上の数字に対応した写真を用いて解説。ルートは必ずしも最短ではなく、回り道になってもなるべく敵が少なく安全で、進行の足がかりとなる篝火やショートカットがあるルートを優先している。また、上記の理由から白い光を無視してルートを設定しているエリアもある

❺ デーモン攻略
そのエリアで出現するボス敵のデータと攻略法を紹介。なおデーモンのHPと入手ソウルは1周目のもので、2周目以降は両者とも大幅に増える

❻ 敵攻略
そのエリアで出現する通常の敵について、新規で出現するものを中心に簡易データと攻略法を紹介。こちらもHPと入手ソウルは1周目のもので、2周目以降は大幅に増える

❼ アイテム情報
そのエリアで入手できるアイテムを、ゲームクリアに必須のもの、NPCの救出に必要なもの、新規に手に入るもの、その他注目に値するものを中心にピックアップして紹介

❽ NPC情報
そのエリアで出現するNPCについての解説

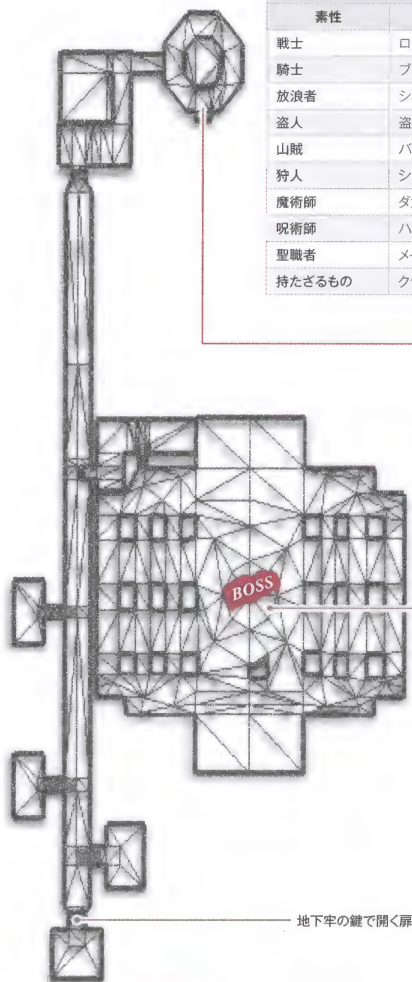
STORY

北の不死院

Northern Undead Asylum

不死となった者が連れてこられるチュートリアル的なエリア。
篝火での休憩、ショートカットの作成、罠の回避、敵との戦い方といった
エリア探索の基本を学び、古き神の地ロードランへ旅立とう。

素性ごとに入手出来る武器

素性	武器1	武器2	盾
戦士	ロングソード	—	ヒーターシールド
騎士	ブロードソード	—	塔のカイトシールド
放浪者	シミター	—	レザーシールド
盗人	盗賊の短刀	—	ターゲットシールド
山賊	バトルアクス	—	蜘蛛の盾
狩人	ショートソード	ショートボウ、普通の矢×30	ラージレザーシールド
魔術師	ダガー	魔術師の杖	スモールレザーシールド
呪術師	ハンドアクス	呪術の火	壊れかけの木盾
聖職者	メイス	粗布のタリスマン	双鳥の木盾
持たざるもの	クラブ	—	木板の盾

※武器と盾は素性によって入手できるものが異なる。入手できるアイテムについては上表参照

Item List：アイテムリスト
□錆びた鉄輪
□地下牢の鍵
□故も知らぬ不死のソウル
□武器1※
□武器2※
□盾※

篝火

内鍵のかけられた扉

戻ってくると床が崩れて
はぐれデーモンの元へ行ける

不死院のデーモン
倒すと手に入るアイテム
○巡礼者の大鍵

BOSS

篝火

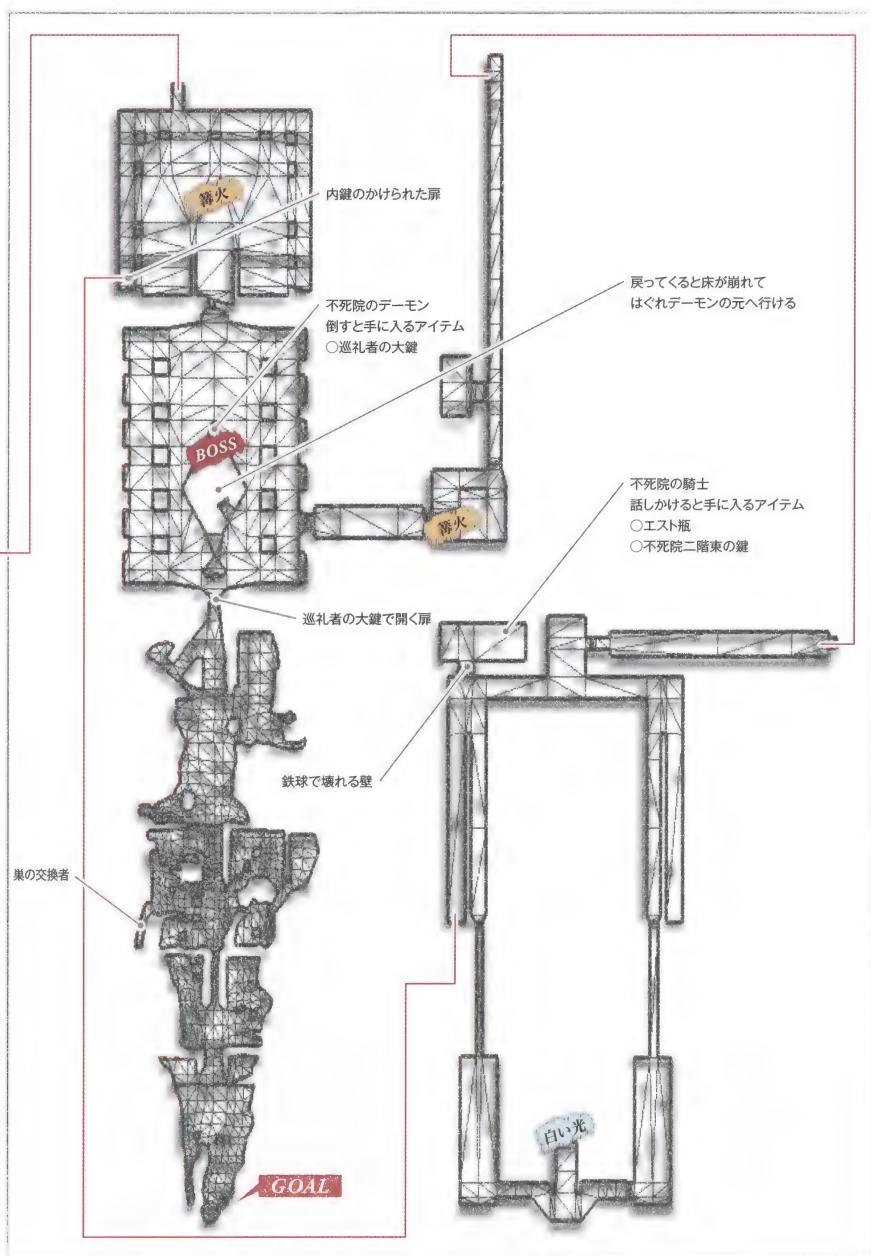
不死院の騎士
話しかけると手に入るアイテム
○エスト瓶
○不死院二階東の鍵

巡礼者の大鍵で開く扉

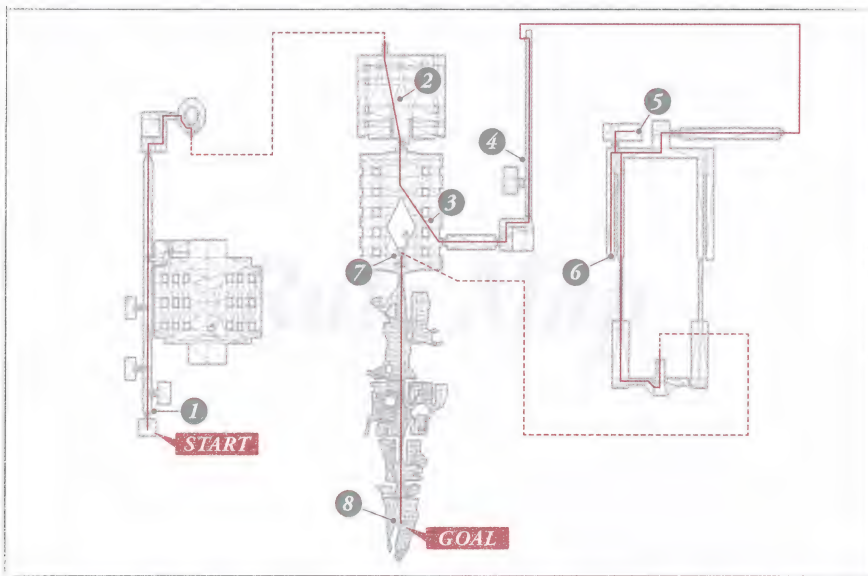
鉄球で壊れる壁

巣の交換者

白い光

GOAL

RUTE ルート攻略：不死院のデーモンとの初戦は逃げよう

ルートで重要なのは、不死院のデーモンとの初戦は避けるということ。初期装備の直剣の柄は素手よりマシ程度の攻撃力しか無く、これで不死院のデーモンを倒すのは至難の業。たとえ倒せたとしても、膨大な時間を浪費してしまうだろう。不死院のデーモンが出現する部屋に入ったら、まずは左手の扉から脱出する。そして、その先で手に入る武器、盾、エスト瓶を入手してから、改めて不死院のデーモンとの戦いに臨もう。2戦目は落下攻撃で先制できるという地の利も加わり、楽に倒せるようになっている。

直剣の柄で攻撃しても不死院のデーモンに与えるダメージはわずか2。ここは一時退却して装備を整えるのが正解だ。

遺体から入手した地下牢の鍵で牢から脱出する

梯子を登って地上へ出て篝火を灯す

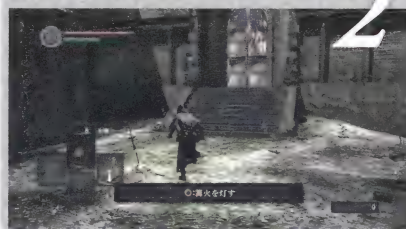
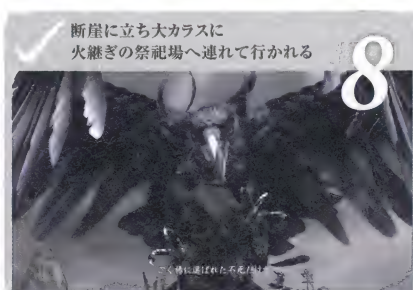
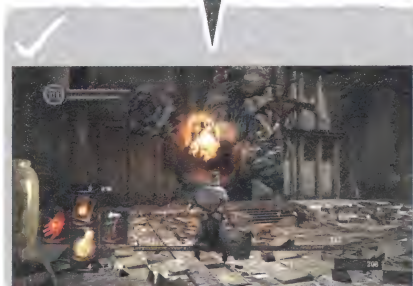
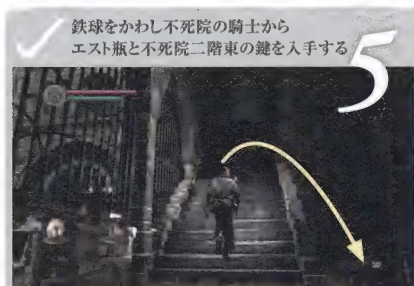
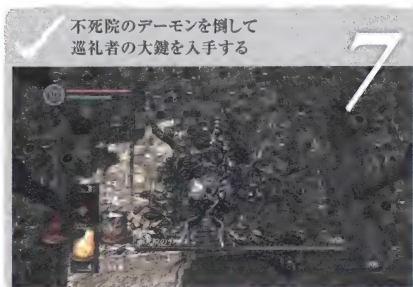
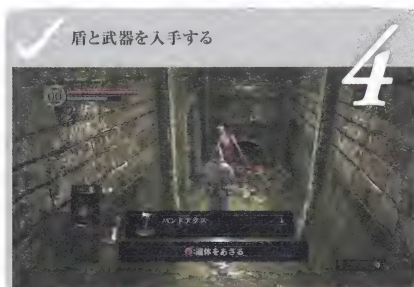
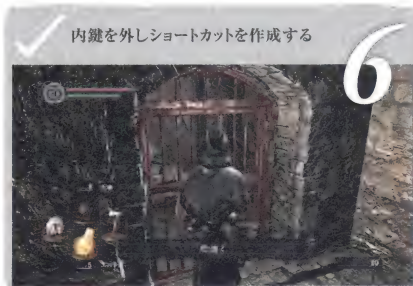
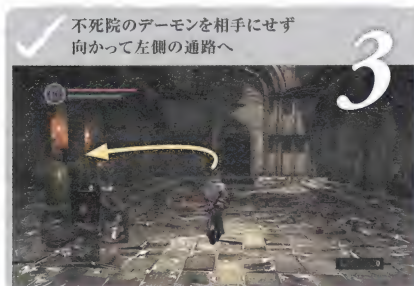
不死院のデーモンを相手にせず
向かって左側の通路へ　3

盾と武器を入手する　4

鉄球をかわし不死院の騎士から
エスト瓶と不死院二階東の鍵を入手する　5

内鍵を外しショートカットを作成する　6

不死院のデーモンを倒して
巡礼者の大鍵を入手する　7

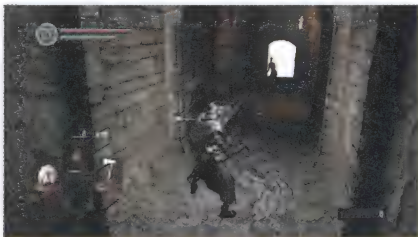
断崖に立ち大カラスに
火継ぎの祭祀場へ連れて行かれる　8

BOSS VSデーモン：高所からの落下攻撃で大ダメージを与えろ

不死院のデーモンとの2戦目は、バルコニーから敵を見下ろす形で始まる。デーモンにバルコニーを破壊されるまえに飛び降り、落下攻撃で先制しよう。素性にもよるが、これだけで一気に敵のHPを3～5割減らせる。そのあとはロックオン状態で密着して正面から向き合い、敵の攻撃を回避したあとに反撃を決めていく。この状態から繰り出される攻撃は、左からのカチ上げ、頭上からの振り下ろし、飛び上がってからのヒッププレスの3つ。カチ上げはリーチが短く、少し後ろに下がるだけでかわせる。ほかのふたつはリーチが長いので、後ろにローリングしてかわそう。

デーモンデータ【不死院のデーモン】			
HP	813	入手ソウル	1000
入手アイテム	巡礼者の大鍵またはデーモンの大槌		

ENEMY 敵情報：弱い敵を相手に戦闘の基礎を学べる

主人公はR1ボタンで通常攻撃、R2ボタンで強攻撃、敵の背後からR1ボタンで致命の一撃を出せる。また△ボタンで武器を両手持ちすることで、消費スタミナが多くなる代わりに攻撃力を高めることも可能だ。篝火で休息すれば敵が復活するので、篝火の手前にいる無抵抗な亡者で試し斬りをして、攻撃の基本を学ぼう。うまく攻撃を当てられないようなら、R3ボタンによるロックオンも活用すること。

盾と武器を入手したあとは、攻撃してくる敵が出現する。ここからは防御の基本を学ぶ場所だ。敵の攻撃を盾でガード、もしくは移動やローリング、バックステップなどでかわしたあとに反撃していこう。慣れてきたら敵の攻撃をパリィで受け流してみるのもいいだろう。タイミングは難しいが、パリィを成功させたあと続けてR1ボタンを押せば、非常に高い攻撃力を誇る致命の一撃をくり出すことができる。

盾を構えるには盾を左手に装備してL1ボタン。盾でガードすれば受けるダメージは激減するが、代わりにスタミナを消費してしまう。

攻撃を受ける瞬間にL2ボタンを押せばパリィ成功。続けてR1ボタンを押せば致命の一撃が発動する。ラストバトルで必須に近い技だ。

出現するおもな敵

亡者（素手）			
HP	44	入手ソウル	20
その場でうずくまり、祈りを捧げるだけで攻撃して来ない亡者。攻撃の練習相手として最適だ			

亡者（弓・剣）			
HP	69	入手ソウル	20
弓や短剣で攻撃してくる手強い亡者。盾で弓や剣を弾くか、かわしてから反撃しよう			

亡者兵士（剣）			
HP	102	入手ソウル	50
不死院二階東の扉の前に1体だけ出現する。亡者より手強いが対処法は同じだ			

不死院の騎士（亡者）			
HP	793	入手ソウル	1000
大カラスに連れられ、北の不死院に戻ると襲いかかってくる騎士。倒すと彼の盾を入手できる			

ITEM アイテム情報：武器、盾、エスト瓶を入手しよう

必ず入手しておきたいアイテムは、盾、武器、エスト瓶の3つ。さらに素性が魔術師、呪術師、聖職者、狩人なら、白い光をくぐった先に出現する遺体から魔法の触媒や弓矢も回収しておこう。ちなみに、不死院のデーモンを初遭遇時に倒すと、巡礼者の大鍵の代わりにデーモンの大槌を入手できる。1周目は武器が貧弱なため難しいが、2周目以降は武器やソウルレベルを引き継いだ状態で始められるため、初遭遇時の撃破も難しくない。この場合、巡礼者の鍵は騎士に話しかけることで入手できるようになっている。

不死院のデーモンを倒したあとは、すぐに大カラスのもとへ向かうのではなく、脇道にある故も知らぬ不死のソウルを回収しておこう。

注目のアイテム

ダークリング

呪われた不死人の証。何度でも使用でき、使用すると人間性とソウルをすべて失う代わりに最後に灯した篝火へ戻ることができる

エスト瓶

HPを回復できるアイテム。篝火で休憩すると使用回数が回復する。火防女に火防女の魂を渡すことで、HP回復量が最大8段階までアップしていく

不死院二階東の鍵

エスト瓶とともに瀕死の騎士から託される鍵。この鍵を使って不死院二階東の鉄格子を開ければ、不死院のデーモンとの決戦は近い

巡礼者の大鍵

不死院のデーモンが持っている鍵。北の不死院本堂の奥扉を開き、大カラスに連れられて古い神の地ロードランへ巡礼できるようになる

故も知らぬ不死のソウル

使うと200ソウルを入手できるアイテム。すぐに使ってしまわずに、緊急でソウルが必要なときに備えて温存しておくといいだろう

NPC NPC情報：騎士からエスト瓶と鍵とソウルを入手する

転がり落ちてきた鉄球によって壁が破壊されると、騎士が囚われている牢へ入れるようになる。騎士はエスト瓶と不死院二階東の鍵、そして100ソウルを持っているのだが、その入手方法には、彼の願いを聞き入れる、殴って殺害する、願いを聞かずに先へ進み遺体から回収する、の3通りがある。どれも展開が少し変わるだけで得られるものに差はない。好きな方法を選ぼう。ちなみに、大カラスに連れられて不死院に戻ってくると、騎士が亡者となって襲ってくる。このときはあらかじめ戦う準備をしておくこと。

エスト瓶を選択して□ボタンを押せば、エストを飲んで体力を回復できる。□ボタンを連打すれば、連続して飲むことも可能だ。

NPCデータ

不死院の騎士

不死院に囚われた瀕死の騎士。エスト瓶と不死院二階東の鍵を主人公に託し力尽きる。大カラスに連れられて戻ってくると、亡者と化している

巣の交換者

鳥の巣にいる姿の見えないNPC。子どものような口調で、あったかとふわふわを要求してくる。これは、と思うアイテムを巣に捨ててみよう

STORY

火継ぎの祭祀場

Firelink Shrine

さまざまなエリアへ通じている、冒険の拠点ともいうべきエリア。
各地で救出したNPCが落ち着く場所でもあり、彼らからは冒険の助けと
なる情報やアイテム、魔法などを入手することができる。

Item List：アイテムリスト
□ウィングドスピア
□うす汚れたフード
うす汚れた上衣
うす汚れた手袋
血濡れたスカート
黒い瞳のオーブ
□火炎壺×6
□犠牲の指輪
□双蛇の円盾
□ツヴァイヘンダー
□遠眼鏡
□人間性
□不死院二階西の鍵
□故も知らぬ不死の大きなソウル
□故も知らぬ不死の大きなソウル
□故も知らぬ不死のソウル
□故も知らぬ不死のソウル
□故も知らぬ不死のソウル
□故も知らぬ不死のソウル
□故も知らぬ不死のソウル
□故も知らぬ不死のソウル
□宝箱
帰還の骨片×6
□宝箱
ひび割れた赤い瞳のオーブ×4
□宝箱
モーニングスター
タリスマン
□宝箱
ロイドの護符×4

Shop Data：グリッグス

品物	必要ソウル
ソウルの矢	1000
ソウルの太矢	2000
強いソウルの矢	6000
落下制御	1500
強いソウルの太矢	8000
魔法の武器	3000
音送り	1000
魔法の盾	3000
魔術師の杖	500
吠える竜印の指輪	20000
佇む竜印の指輪	20000

Shop Data：ペトルス

品物	必要ソウル
限られた大回復	10000
家路	8000
フォース	4000
助言求め	2000
回復	4000
タリスマン	1000
ソルロンドのタリスマン	5000

Shop Data：ラレンティウス

品物	必要ソウル
火の玉	8000
発火	500
鉄の体	2000
激しい発汗	2000
火球	800

Shop Data：パッチ

品物	必要ソウル
死の瞳	3000
女神の祝福	20000
七色石	10
人間性	10000
人間性の双子	20000
回復	5000
限られた大回復	10000
三日月斧	10000
メイス	3000
粗布のタリスマン	1000
ソルロンドのタリスマン	5000
父の仮面	8000
母の仮面	8000
子の仮面	8000
聖職の兜	5000
聖職の鎧	7000
聖職の手甲	5000
聖職の足甲	5000

Shop Data：イングウァード

品物	必要ソウル
呪抵抗	5000

Shop Data：ローガン

品物	必要ソウル
強いソウルの矢	6000
ソウルの太矢	2000
強いソウルの太矢	8000
追尾するソウルの塊※	20000
ソウルの槍※	40000
魔法の武器	3000
魔法の盾	3000
ソウルの矢	1000

※ローガンが公爵の書庫へ旅立ったあとは、グリッグスがローガンの術を販売するようになる

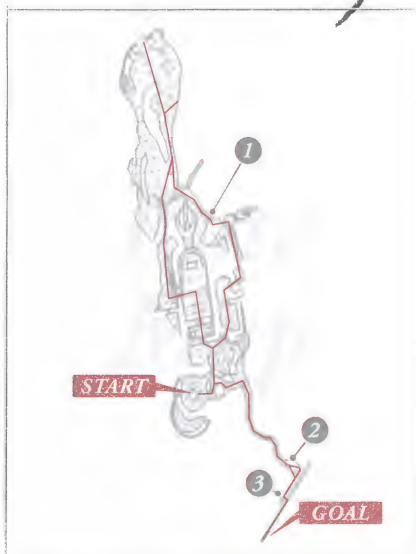
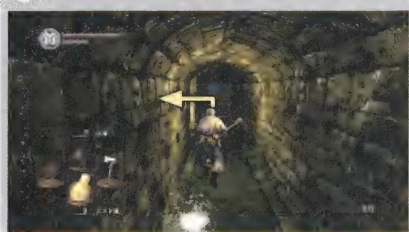
Shop Data：ドーナル

品物	必要ソウル
黄金松脂	1000
底なしの木箱	1000
結晶直剣	4000
結晶大剣	6000
結晶の盾	4000
知恵者の兜	12000
名誉者の鎧	15000
探求者の篭手	10000
探求者の長靴	10000
ゴーレムヘルム	5000
ゴーレムアーマー	7000
ゴーレムガントレット	5000
ゴーレムレギンス	5000
オーンスタインの兜	7000
オーンスタインの鎧	8000
オーンスタインの手甲	6000
オーンスタインの足甲	6000
スモウの兜	6000
スモウの鎧	7000
スモウの手甲	5000
スモウの足甲	5000

※ドーナルはアイアンゴーレムの核を入手するとゴーレムシリーズ、オーンスタインのソウルを入手するとオーンスタインシリーズ、スモウのソウルを入手するとスモウシリーズをそれぞれ販売するようになる

RUTE ルート攻略：アイテムを拾い集めてから城下不死街へ

ロードランに降り立った主人公の最初の目的は、城下不死教区とクラーグの住処にある目覚ましの鐘をふたつとも鳴らすことだ。まずはエレベーターの底から地下墓地への入口付近を探索して、ウィングドスピア、モーニングスター、タリスマン、帰還の骨片、故も知らぬ不死のソウルなどを入手しよう。それが済んだら、城下不死教区への中継地点である城下不死街を目指して出発だ。篝火の右手にある階段を駆け上がり、そこから水道橋の中を進んでいこう。

篝火正面の門を潜ると門がふたつある。左の門は地下墓地、右の門は城下不死教区へ通じており、門に入らず右へ進むと城下不死街へ。

ENEMY 敵情報：崖から突き落とされないように戦おう

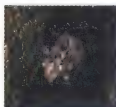
不死城下街へ行く途中に出現する敵は、強さ自体は北の不死院と大差ない。北の不死院で戦闘の基本を身につけていれば、十分に渡り合える。ただし、崖から落とされたら一巻の終わりだ。みずからは崖を背負わず、敵を崖に追い詰めるように立ち回ろう。

なお、墓地に出現するスケルトンは、これらの敵より遥かに手強い。メイスやモーニングスターなどの打撃武器なら有利に戦えるものの、倒したところで得られるソウルは0。探索時に遭遇しても戦わずに篝火まで全速力で逃げ、篝火で休憩してしまおう。

上から火炎壷を投げてくる敵がいる場所では、火炎壷に当たらない位置で敵を倒してから火炎壷を投げてくる敵のもとへ向かおう。

出現するおもな敵

亡者戦士			
HP	80	入手ソウル	30
短剣と盾で武装した兵士。高所から火炎壷を投げてくるものもいるので要注意だ			

スケルトン（剣）			
HP	184	入手ソウル	0
不死者より俊敏で手強い骸骨。打撃系統の攻撃を当てると、しばらく体勢を崩すことができる			

犬ネズミ			
HP	80	入手ソウル	20
水道橋の中に1匹だけいる、毒を持ったネズミ。連続で攻撃を受けて毒が回らないよう注意しよう			

亡者兵士（剣）			
HP	85	入手ソウル	50
ソードと盾で武装した騎士。犠牲の指輪を守っている。亡者戦士より手強いが入手ソウルは多い			

巨人スケルトン（大剣）			
HP	448	入手ソウル	500
墓場に数体だけ出現。のけぞらせにくいので背後から攻撃すること。ムラクモを落とすことも			

大カラスの巣へ行くには？
COLUMN

火継ぎの祭祀場の上方には大カラスの巣があり、巣の上でしばらく丸くなっていると大カラスが北の不死院まで戻してくれる。すると、新たな敵が出現したり、あったかふわふわが別のアイテムに変わっていたり、とある貴重なアイテムが手に入るなど、新たな展開が待っているのだ。

大カラスの巣へ行けるようになるタイミングは、城下不死教区（→P072）から火継ぎの祭祀場へのエレベーターに乗ったあと。巣へ行くまでの手順は以下の写真を参考にしてほしい。

右のエレベーターに乗り、足場が見えたら降りる。そのあと右の壁に体を擦りつけるようにローリングで向こう岸へ。

ここから対岸の細い足場へローリングで飛び移り、螺旋階段を上っていけば大カラスの巣へたどり着くことができる。

ITEM アイテム情報：グリッグスから買えるアイテムは非常に強力

城下不死街の下層で救出できるグリッグスは下位の魔術師という位置づけだが、彼から買えるアイテムはその後の攻略をより有利に進められる。とくに魔術：音送りと魔術：魔法の盾は値段が安い割に便利だ。理力10以上にしてこれらを購入し、今後の戦いに役立てていこう。また、記憶力を10以上にして、魔法記憶スロットを1枠以上確保するのも忘れないように。この3つのアイテムを購入したうえでなおソウルが余るようなら、佇む竜印の指輪や魔術：魔法の武器、魔術：落下制御当たりも揃えておくといい。吠える竜印の指輪も強力だが、これは魔術メインで攻撃するキャラクターのみ買えば十分だ。

注目のアイテム

人間性

人間性を1上げ、同時にHPを全回復させるアイテム。人間性が高くなると呪いに対する抵抗力が増し、敵がアイテムを落とす確率も上がる

犠牲の指輪

装備しておくと、死亡した際に何も失わずに直前の篝火へ戻る指輪。白竜シースとの初戦で装備しておくといい。水道橋の下で拾える

不死院二階西の鍵

北の不死院2階の西にある扉を開け、錆びた鉄輪を入手するための鍵。大カラスの巣へ行くルートから少し逸れた屋根の上で入手できる

魔術：音送り

着弾地点に敵のロックオンを移す魔術。背後を向かせて致命の一撃を食らわしたり、素通りするといい。使用条件は理力10と緩く、20回も使える

ウィングドスピア

リーチが長く、スキも少ない強力な槍。盾との併用が望ましい。装備条件は筋力13、技量15。戦士や狩人、放浪者、盗人ならすぐ満たせる

魔術：魔法の盾

盾の性能を30秒間上げられる魔術。左手に盾、右手に杖を装備していると使用できる。ガード時のスタミナ消費量減少効果が強力だ

黒い瞳のオーブ

アナスタシアを殺したあとアノール・ロンドに逃れたロートレクの世界に侵入できるアイテム。そこでロートレクを倒せば火防女の魂を取り戻せる

寵愛と加護の指輪

HP、装備重量、スタミナの3つを上昇させる指輪。非常に強力だが、外すと壊れて無くなるというデメリットもある。ロートレクを倒すと入手できる

NPC NPC情報：ロートレクを殺すかどうかで展開が変わる

ここでもっとも扱いに気を付けたいNPCがロートレクだ。ふたつの目覚ましの鐘を鳴らすまえに彼を殺すかどうかで、今後の展開が大きく変わってくる。

ロートレクを殺した場合、強力な寵愛と加護の指輪が早い段階で手に入るのがメリット。殺さなかった場合、アナスタシアが殺されて篝火が一時的に使えなくなってしまうが、彼女の死体に残された黒い瞳のオーブをアノール・ロンドで使い、ロートレクから彼女の魂を取り戻せば復活が可能だ。この展開だとロートレクがお供を連れて手強くなり、寵愛と加護の指輪の入手も遅れるが、アナスタシアとロートレクの防具一式が手に入るというメリットがある。

NPCデータ

ソルロンドのレア

主人公と同じく不死の使命を帯びた聖職者。強がってはいるが内面は脆い。下層で山羊頭のデーモンを倒すと、従者とともに現われる

ソルロンドのペトルス

レアの護衛のひとり。紳士風だが中身は腐っている。2回話すと銅の硬貨をもらえ、誓約「白教」を交わすとジェスチャー「呆れる」と奇跡を学べる

ソルロンドのヴィンス

メイスと金髪が特徴の、レアの護衛のひとり。貴族の出となる若い聖騎士のお調子者であり、レアに密かな思いを寄せている

ソルロンドのニコ

レアの護衛のひとり。「むーん…」としか言わない無口な巨漢で、ヴィンスのよき相棒でもある。神職の重鎧を身に纏い、ハルバードを操る

NPCデータ

心折れた戦士

死んで亡者と化し、正気を失うのが怖くてじっと座っている戦士。冒険に役立つ情報を教えてくれる。フラムトが出現したあと話すと亡者化する

アストラのアナスタシア

牢に囚われた火防女。火防女の魂があればエスト瓶を強化してくれる。殺されると火継ぎの祭祀場の篝火が使用できなくなってしまう

呪術師ラレンティウス

呪術師。最下層で救出すると現われ、呪術の販売や呪術の火の進化を行なってくれる。混沌の呪術について教えると病み村へ旅立つ

「ビッグハット」ローガン

大きな帽子を被った伝説的な魔術師。センの古城で救出すると現われ、理力15以上で上位の魔術を教えてくれるが、のちに公爵の書庫へ旅立つ

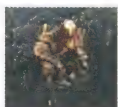
「癒し手」イングウァード

小ロンド遺跡で四人の公王を倒したあと話しかけると移動してくる赤衣の賢者。魔術：呪抵抗の販売や呪死状態の解除を行なってくれる

カタリナのジークリンデ

ジークマイヤーの娘。結晶洞穴へ向かう途中で、クリスタルゴーレムから解放すると現われる。しばらくすると父を捜しに旅立ってしまう

王の探索者フラムト

大王グウィンの盟友。ふたつの鐘を鳴らすと現われ、不死の勇者に巡礼の真の目的を告げる。大変な大食漢でもあり、何でも口に含もうとする

カリムの騎士ロートレク

アナスタシアを狙う悪党。彼を生かしたままふたつの目覚ましの鐘を鳴らすと彼女が殺され、あとに黒い瞳のオーブと火防女の着衣が残される

ゼナのドーナル

鐘をふたつ鳴らすと最下層から移動してくる、珍品好きの好事家。今までに倒したデーモンにゆかりのある防具を販売してくれる

魔術師グリッグス

ローガンを師と仰ぐ魔術師。城下不死街下層で救出すると現われ、理力が10以上あれば魔術の効果を高める指輪や初歩的な魔術を売ってくれる

鉄板のパッチ

元追い剥ぎ。巨人墓場をクリアすると現われ、女神の祝福や七色石などを売るようになる。ジェスチャー「土下座」を学ぶことも可能

カタリナのジークマイヤー

アノール・ロンドで小さな生命の指輪を受け取っていると出現する陽気な騎士。彼の問いに「はい」と答えると奇跡：放つフォースをもらえる

大カラス

選ばれた不死の勇者を北の不死院からロードランまで運ぶ神の使い。頭上にある巣でしばらく丸くなっていると、北の不死院に戻してくれる

フラムトにアイテムを食べさせると?

COLUMN

フラムトに素材を食べさせると複数個の下位素材に、それ以外のアイテムを食べさせるとソウルに換えてくれる（右表参照）。不要なアイテムを処分しつつソウルを増やしたり、病み村の大ヒルから大量に取れる緑楔の大欠片を不足しがちな楔石の欠片に換えて、楔石の欠片の購入費を節約するのに役立てよう。

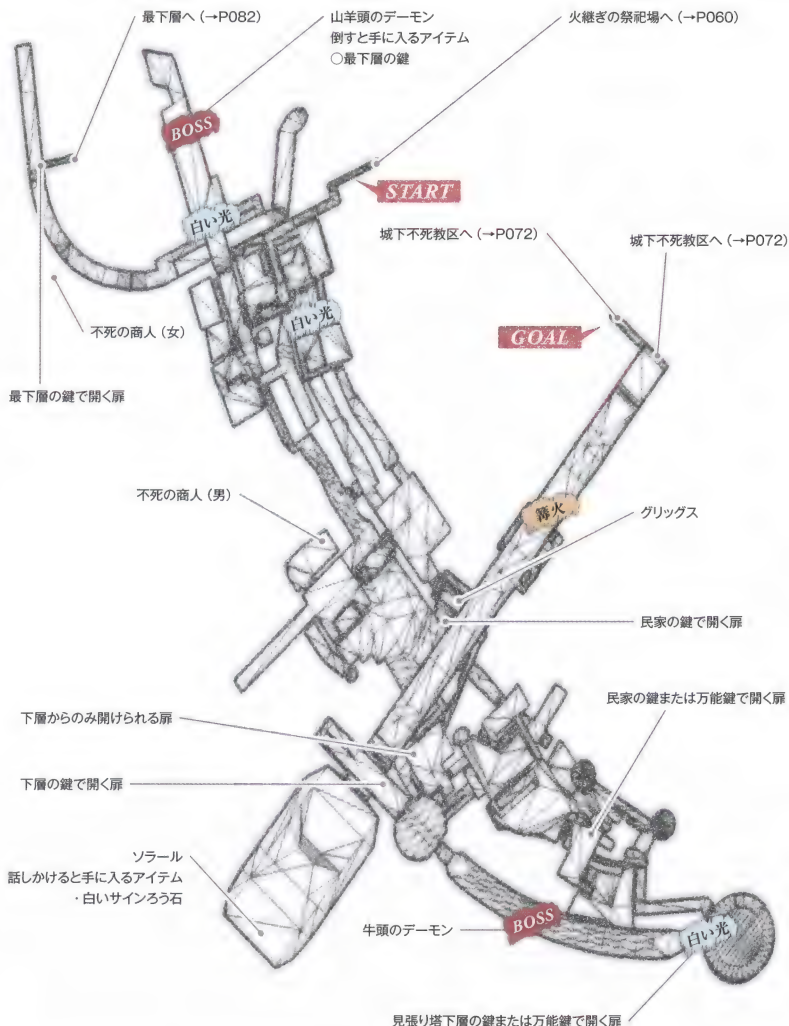
フラムトに食べさせると入手できるもの

食べさせるアイテム	入手できるもの
消費アイテム	100ソウル
装備品（武器、防具、指輪）	1～10000ソウル※
矢、ボルト	5ソウル
楔石の原盤、○楔石の原盤	対応する色の塊×2
楔石の塊、○楔石の塊	対応する色の大欠片×3
楔石の大欠片、緑楔の大欠片	楔石の欠片×5

※食べさせるアイテムによって入手ソウルは異なる

城下不死街その1

Undead Burg

火継ぎの祭祀場、城下不死教区など4つのエリアと隣接する交通の要所。
城下町をうろついているのは正常な思考ができない亡者がほとんどだが、
中にはまだ正気を保っていて協力を申し出てくる変わり者もいる。

Item List：アイテムリスト
□青い涙石の指輪
□ウッドシールド
□クレイモア
□ゴミクズ
□投げナイフ×10
□名も無き戦士のソウル
□人間性
□人間性の双子
□盗人マスク
黒革の鎧
黒革の手袋
黒革のブーツ
ターゲットシールド
□魔術師の帽子
魔術師のコート
魔術師のガントレット
魔術師のブーツ
魔術師の杖
□故も知らぬ不死の大きなソウル
□故も知らぬ不死の大きなソウル
□故も知らぬ不死の大きなソウル
□故も知らぬ不死の大きなソウル
□故も知らぬ不死の大きなソウル
□故も知らぬ不死のソウル
□故も知らぬ不死のソウル
□鎧貫き
□ライトクロスボウ
ノーマルボルト×16
□宝箱
黄金松脂×3
□宝箱
黒い火炎壷×5

Shop Data：不死の商人（男）

品物	必要ソウル
修理の光粉	500
投げナイフ	10
火炎壷	50
ロイドの護符	500
橙の助言ろう石	100
民家の鍵	1000
修理箱	3000
ダガー	300
ショートソード	600
シミター	600
レイピア	600
ハンドアクス	450
クラブ	150
強化クラブ	350
スピア	600
ショートボウ	1000
双鳥の木盾	400
スモールレザーシールド	600
バックラー	800
レザーシールド	800
ヒーターシールド	1000
戦士の円盾	800
普通の矢	10
大きな矢	50
木の矢	3
ノーマルボルト	30
ヘビーボルト	100
ウッドボルト	10
チェインヘルム	500
チェインアーマー	800
レザーガントレット	500
チェインレギンス	30

Shop Data：不死の商人（女）

品物	必要ソウル
血赤の苔玉	300
毒紫の苔玉	500
毒紫の花苔玉	1000
毒投げナイフ	100
糞団子	200
誘い頭蓋	500
炭松脂	500
一時の呪い	4000
腐れ松脂	1000
帰還の骨片	800
七色石	10
人間性	5000
火矢	100
毒矢	100

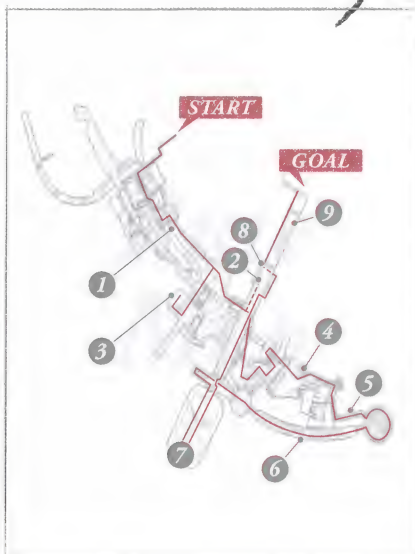
太陽の祭壇に祈りを捧げる
COLUMN

信仰が一定値以上あると、太陽の祭壇で誓約「太陽の戦士」を交わせる。必要な信仰の値は、クライアントとして協力プレイを成功させた回数が多いほど低くなる。誓約を交わすと奇跡：雷の槍やジェスチャー「太陽賛美」を学べるほか、太陽のメダルを捧げて誓約ランクを上げれば、上位の奇跡を入手することも可能だ。

太陽の祭壇の場所はここだ。ヘルカイトをかわしながら城下不死教区へ通じる橋を渡り、右手へ進んで太陽が見えるテラスへ出よう。

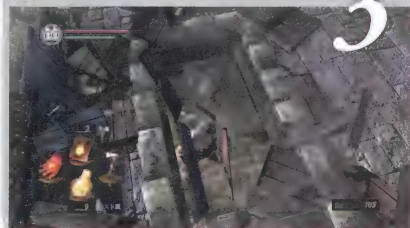
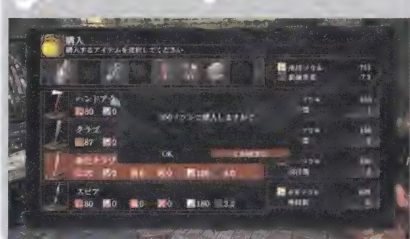
RUTE ルート攻略：城下不死教区へ行くには橋桁の下を通るのが安全

ここでの目的は、見張り塔に出現する牛頭のデーモンを倒して城下不死教区へ到達すること。城下不死教区へ架かる橋は上下2重構造になっており、上を進むとヘルカイトの炎に焼かれる危険があるが、太陽の祭壇の篝火が利用できるため城下不死教区の攻略が楽。下はその逆だ。本書では安全性を重視して橋の下を進むことにする。ちなみに、見張り塔の鍵がかかった扉は万能鍵か見張り塔下層の鍵で開けることが可能だ。その先は自分の目で確認してほしい。

橋の中腹にある安全地帯でしばらく待っていると、ヘルカイトが橋の上に降りてくる。このスキに橋の上を強行突破することも可能だ。

1 立ち止まって飛竜ヘルカイトの襲撃をかわす

2 左手の建物に入り篝火で休憩する

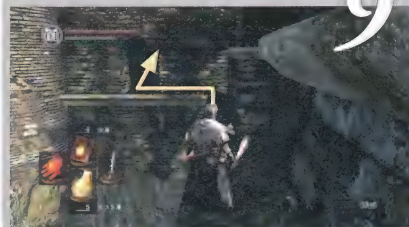
3 木箱に隠された下り階段を進み商人からアイテムを買う

4
塔の上の弓兵を倒しておく

5
転げ落ちてくる火の樽をかわして
螺旋階段を上る

6
見張り塔に出現する
牛頭のデーモンを倒す

7
アストラのソラールから
白いサインろう石を入手する

8
橋の窪地まで走りぬけ、
下の階の梯子を下ろす

9
橋桁の下から城下不死教区へ入る

BOSS VSデーモン：見張り塔に上って落下攻撃を食らわせろ！

牛頭のデーモンとは狭い通路上で遭遇するが、そのまま通路に留まって戦うのは得策ではない。なぜなら、通路にいると背後の見張り塔から狙撃されるうえ、牛頭のデーモンの攻撃もかわしにくいからだ。白い光をくぐったら、まず見張り塔に登って弓兵を始末しよう。そして、牛頭のデーモンが出現したら引き返して見張り塔に登り、落下攻撃を食らわせるのだ。あとは、敵が梯子に背を向けたときに攻撃を空ぶらせて梯子を登り、落下攻撃を食らわせ続ければいい。落下攻撃が遅れると敵が見張り塔に上ってきてしまうが、下で待っていれば降りてきてくれる。

デーモンデータ【牛頭のデーモン】

HP	1215	入手ソウル	1000
入手アイテム	－		

ENEMY 敵情報：防御が硬い敵への対処法を学ぼう

槍を持った亡者兵士、黒騎士、ハベルの戦士は防御が硬く、正面から殴り合うのは分が悪い。これらの敵に共通する対処法は、背後へ回り込んでから攻撃することだ。背後に回り込むには、ロックオンせずに中距離から敵の攻撃に合わせて左前にローリングを出すか、ロックオン状態で密着し、反時計回りの移動で攻撃を空ぶらせればいい。今後も防御の硬い敵は出現するので、ここで対処法をマスターしよう。

左前にローリングすると、振り下ろされる右手武器との相対速度が上がって接触時間が短くなるため、無敵時間内にすり抜けやすくなる。

背後を取ったらすかさず防御不能の致命の一撃を繰り出そう。致命の一撃にならない大型の敵には、通常攻撃をたたみ掛ければいい。

出現するおもな敵

亡者兵士（槍・剣）

HP	85	入手ソウル	50

槍や剣で攻撃してくる不死者。囲まれないように1ヵ所にまとめて相手をしよう

亡者兵士（クロスボウ）

HP	85	入手ソウル	50

橋や塔の上から狙撃してくるやっかいな敵。ローリングで近づき、真っ先に倒しておきたい

黒騎士（剣）

HP	497	入手ソウル	600

攻守に優れる強敵。広い場所に誘い出して戦おう。楔石の塊や黒騎士シリーズの武具を落とす

飛竜ヘルカイト

HP	2208	入手ソウル	10000

太陽の祭壇に居座り炎を吐く竜。太陽の祭壇へ行くと飛び去るが、橋を戻るとふたたび飛来する

ハベルの戦士

HP	1034	入手ソウル	3000

棍棒を持った騎士。牛頭のデーモンと戦った見張り塔の地下に出現する。ハベルの指輪を落とす

ITEM アイテム情報：不死の商人から買える強化クラブが強力

不死の商人（男）はいろいろなアイテムを売っているが、その中で一押しなのが強化クラブだ。見た目はあまり格好良くはないが、その破壊力は折り紙付き。これを+5まで強化すれば、センの古城で雷のスピアを入手するまで大活躍間違い無しだ。技量が低くてウィングドスピアの装備条件を満たすのが厳しい素性なら、ぜひとも買っておこう。強化クラブを買ってソウルが余るようなら、民家の鍵も欲しい。これがあれば城下不死教区へ行く途中で黄金松脂を3つ入手できるため、以後のボス戦が有利になる。

槌の致命の一撃は2ヒットするため、強化クラブで致命の一撃を食らわすと出血の蓄積値が一気に高まり、出血の追加ダメージが期待できる。

注目のアイテム

強化クラブ

不死の商人から350ソウルで買える槌。安い割に攻撃力が97と高く、出血効果まである強力な武器だが、耐久度が低く壊れやすいのが難点だ

亡者兵士の盾

剣や槍を装備した亡者兵士が落とす強力な盾。軽くて装備条件も緩いが、＋15まで強化するとパリィできる盾の中では最大の受け能力を発揮する

黄金松脂

右手武器に攻撃力150の雷属性を1分間付与するアイテム。これを使えば、序盤のボス戦が非常に楽に。民家の鍵や万能鍵があると入手できる

民家の鍵

黄金松脂3個の入手、及びグリッグスの救出に必要な鍵。不死の商人（男）から購入できる。黄金松脂の入手だけなら万能鍵でも可能だ

白いサインろう石

召喚サインを書くオンライン用アイテム。サインから他世界に召還され、そのエリアのボスを倒せば人間性を得られる。ソラールから入手できる

ハベルの指輪

装備重量を1.5倍に増やす指輪。万能鍵や黒い森の庭で手に入る見張り塔下層の鍵で扉を開け、その先でハベルの戦士を倒すと入手できる

NPC NPC情報：ソラールから白いサインろう石をもらおう

牛頭のデーモンを倒し、陽の差すテラスまでやって来たらソラールに話を聞こう。彼の問いに2回「はい」と答えると、白いサインろう石を入手できる。これはオンラインの協力プレイに必要なアイテムだ。白いサインろう石を使って白いサインを書き、ほかのプレイヤーに召還されたあとエリアのボスを倒せば、人間性を1得ることができる。人間性は特定の誓約の絆を深めるのに必要だったり、敵がアイテムを落とす確率を高めたりする重要な能力だ。積極的に協力プレイを行なって人間性を高めて行ってほしい。

白いサインろう石はソラールを倒すことでも入手できる。ほかにもいろいろなアイテムを落とすので、腕に自信があれば倒してもいい。

NPCデータ

アストラのソラール

ロードランで信仰の拠り所となる太陽を探し求めている熟練の騎士。話を最後まで聞くと、協力プレイに使用する白いサインろう石をくれる

不死の商人（男）

常人には見えない痩せた犬を連れている不死の商人。倒すと打刀や民家の鍵を入手できるが、役立つアイテムを買えなくなるので倒さないように

城下不死教区

Undead Parish

城下不死教区は、亡者や騎士、魔術師が厳重に警備する要塞のようなエリアだ。鍛冶屋アンドレイの協力を取り付け、鐘のガーゴイルを倒してひとつめの目覚ましの鐘を鳴らそう。

センの古城へ（→P094）

篝火

B

アンドレイ
（篝火の下層）

A

レバー

白い光

黒い森の庭へ（→P106）

城下不死街へ（→P066）

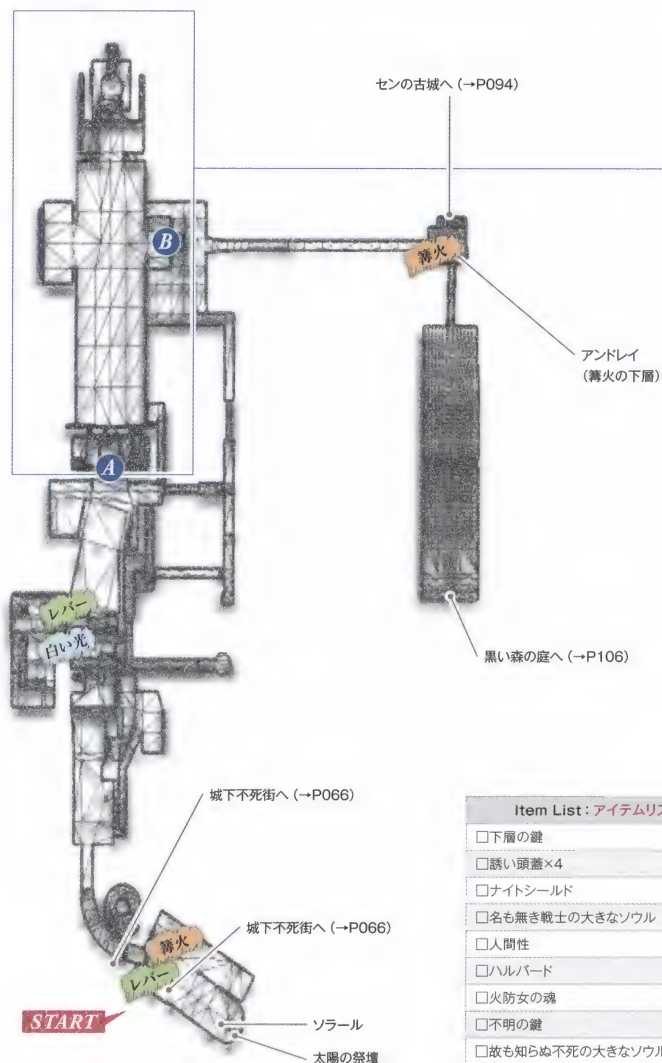
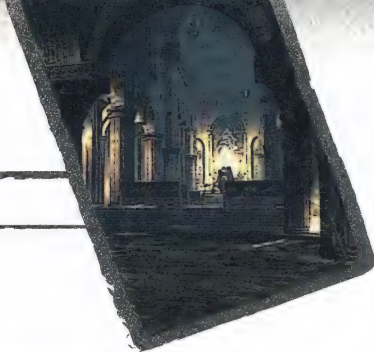
城下不死街へ（→P066）

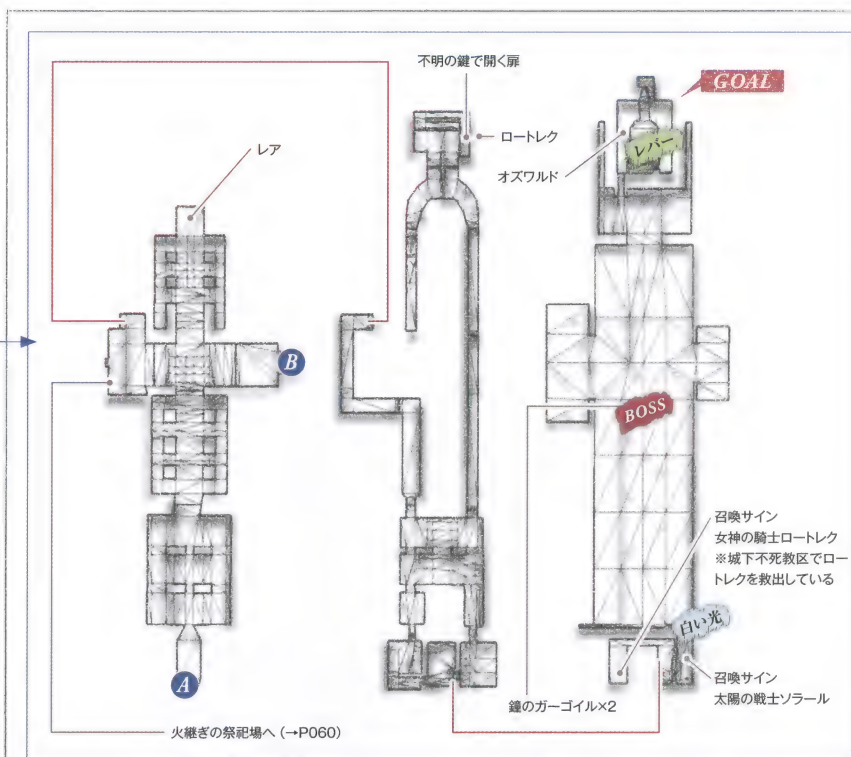
篝火

レバー

START

ソラール

太陽の祭壇

Item List：アイテムリスト
□下層の鍵
□誘い頭蓋×4
□ナイトシールド
□名も無き戦士の大きなソウル
□人間性
□ハルバード
□火防女の魂
□不明の鍵
□故も知らぬ不死の大きなソウル

不明の鍵で開く扉
GOAL
レア
ロートレク
レバー
オズワルド
B
BOSS
召喚サイン
女神の騎士ロートレク
※城下不死教区でロートレクを救出している
白い光
A
召喚サイン
太陽の戦士ソラール
鐘のガーゴイル×2
火継ぎの祭祀場へ（→P060）

Shop Data：アンドレイ	
品物	必要ソウル
楔石の欠片	800
アルトリウスの紋章	20000
武器の鍛冶箱	2000
防具の鍛冶箱	2000
修理箱	2000
ロングソード	1000
ブロードソード	1000
バスタードソード	3000
バトルアクス	1000
ウォーピック	800
セスタス	200
パイク	2000
ラージレザーシールド	800
塔のカイトシールド	1000
双蛇のカイトシールド	1000

Shop Data：オズワルド	
品物	必要ソウル
解呪石	4000
告罪符	2000
罪人録	1000
因果応報	40000
ベルカのタリスマン	5000
血咬みの指輪	10000
毒咬みの指輪	15000
犠牲の指輪	5000

Shop Data：レア	
品物	必要ソウル
女神の祝福	1000
回復	1000
限られた大回復	2000
家路	1000
フォース	1000
大回復	10000
神の怒り	10000
助言求め	500
魔法防護	6000
タリスマン	200

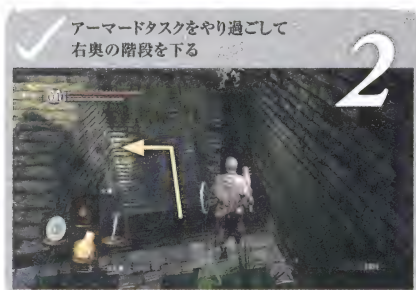
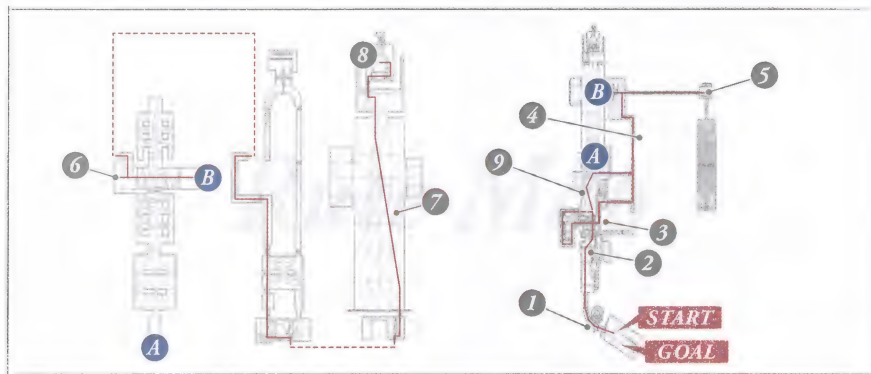
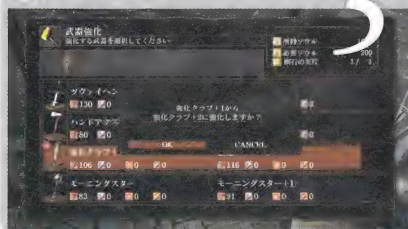
RUTE ルート攻略：屋外を進んで鍛冶屋アンドレイのもとへ

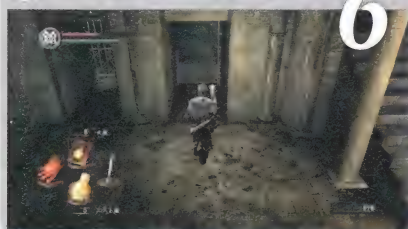
❸までのルートはほぼ一本道だ。なお、中門を強行突破して近道するルートもある。詳しくは右ページ下段のコラムを参照のこと。❸から先は前と左に道が分岐しているが、左は敵が多数配備されている危険地帯。ここは前へ進んで屋外を通り、さきに鍛冶屋アンドレイを訪ねるのが正解だ。彼に武器を強化してもらったら、今度は火防女の魂を入手していったんエレベーターで火継ぎの祭祀場へ戻ろう。武器を+5に、エスト瓶を+1に強化したら、いよいよ目覚ましの鐘を守る鐘のガーゴイルと対決だ。鐘を鳴らしたあとは中門で下層の鍵を拾ってソラールがいた場所へ戻り、そこから城下不死街の下層へ向かおう。

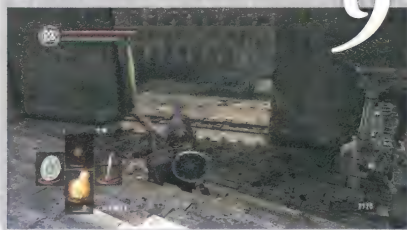
1 ネズミを倒して階段を上がり、分岐を右へ進む

3 橋を渡って左の階段を上がる

2 アーマードタスクをやり過ごして右奥の階段を下る

4 木の橋を渡って右手へ進んでいく

5 アンドレイに武器を強化してもらい、篝火で休憩する

7 鐘のガーゴイルを倒す

6 火継ぎの祭祀場へエレベーターで戻りエスト瓶を強化してもらう

8 鐘楼に登り目覚ましの鐘を鳴らす

9 中門付近の遺体から下層の鍵を手に入れ、レバーを引いて中門を上げる

中門を強行突破しろ!
COLUMN

城下不死教区に入り、アーマードタスクがいる場所まで進むと、衛兵が中門を降ろしに向かう。衛兵に中門の向こう側にあるレバーを引かれると中門が閉まるが、実は敵を無視してダッシュすれば、そのまえにくぐり抜けられる。チャンスは1周につき1回。成功すれば大幅な近道ができるのでぜひ挑戦してみよう。

装備重量を最大値の25%以下にして最高速で走れる状態にしておき、このルートを通ると成功しやすい。

BOSS VSデーモン：黄金松脂を塗った武器で片方を集中攻撃

炎やハルバードによる攻撃をローリングでかわし、黄金松脂を塗った武器で背後から攻撃するのが基本戦術。尻尾を切れば尻尾攻撃を封じられるうえ、ガーゴイルの尾斧を入手できて一石二鳥だ。体力を半分程度まで減らすと、増援が1体現われる。増援はHPが少ないが、お互いが攻撃のスキをカバーするように連携し始めるためやっかいだ。体力の少ないほうを集中攻撃して、とにかく数を減らすこと。どうしても勝てないようなら、人間性を捧げて生者になろう。そうすればボス前でソラールやロートレクの召還サインが出現し、かなり楽に戦えるようになる。

デーモンデータ【鐘のガーゴイル】			
HP	999／480	入手ソウル	1500
入手アイテム	※		

※本体からはガーゴイルの斧槍、盾、兜のいずれか、尻尾からはガーゴイルの尾斧が出現

ENEMY 敵情報：アーマードタスクと六目の伝道者に要注意

ここで要注意の敵はアーマードタスクと六目の伝道者だ。まずアーマードタスクについてだが、この敵に武器で立ち向かっても弾かれ、突進を食らうのがオチ。狭い場所に避難してから火球やソウルの矢などの魔法で対処するか、誘い骸骨で焚き火に突っ込ませよう。手強いが、倒せばその周では復活しなくなる。

六目の伝道者に関しては、本体よりむしろ凶暴化した無数の亡者のほうが脅威。突っ込むと囲まれて痛い目に遭う。まずはダッシュで先に進み、段差に登ろう。そのあと段差を上ってくる亡者を各個撃破すればいい。

1階の女神像前付近は魔術師の探知範囲外。ここからヘッドショットで魔術師を倒しておけば、亡者を凶暴化されず安全に2階を進める。

出現するおもな敵

亡者兵士（剣・槍）			
HP	102	入手ソウル	50

剣や槍で攻撃してくる。槍持ちの不死者は、左回りの移動で背後から致命の一撃を狙うといい

バルデルの亡者騎士			
HP	228	入手ソウル	100

銀の甲冑を着込んだ騎士。剣を前に突き出しているあいだに攻撃するとパリィされるので注意

バーニスの亡者騎士			
HP	372	入手ソウル	350

メイスを振るう巨大な騎士。背後に回ってから攻撃しよう。グレートソードや素材などを落とす

楔のデーモン			
HP	1506	入手ソウル	1000

城下不死教区と黒い森の庭との境界に出現。くさびの刺又やデーモンの楔を落とすことがある

アーマードタスク			
HP	307	入手ソウル	500

金属製の甲殻で武器攻撃を弾く猪。焚き火に誘い込んで自滅させよう。牙猪の兜を落とすことも

犬ネズミ			
HP	96	入手ソウル	20

橋桁の下から城下不死教区へ入る際に行く手を阻む。数は多いが取るに足らない相手だ

六目の伝道者			
HP	186	入手ソウル	400

教会の2階からソウルの矢で眼下を狙う魔術師。周囲の亡者を凶暴化させる術も使う

ITEM アイテム情報：アルトリウス紋章の購入は後回しにしよう

以下の中でゲームクリアにほぼ必須の重要アイテムはアルトリウスの紋章だけだが、非常に高価だ。今すぐ必要になるわけでもないので、買うのはアノール・ロンドから戻ってきてからにしよう。ちなみに、アルトリウスの紋章はゲームをクリアすると無くなってしまう。つまり、1周するごとに20000ソウルを税金の如く収めなければならないのだ。必要なときにすぐ買えるよう、ソウルは計画的に使うこと。

下層の鍵は必ずしもゲームクリアに必須ではないが、本書では城下不死街下層を通って攻略していくため、取り忘れの無いよう注意。下層の鍵を使わずにゲームをクリアする方法は自力で探してみよう。

注目のアイテム

下層の鍵

中門を開けるレバーの側に落ちている鍵。ソラールの近くにある扉を開け、城下不死街の下層へ行くのに必要となる

不明の鍵

ロートレクを牢から出すのに必要な鍵。教会の地下にある遺体から拾うことで入手できるが、万能鍵があれば不要だ

神の怒り

レアから10000ソウルで買える奇跡。使用回数は3回と少ないが、全方位に短時間で攻撃判定が発生し、相手を吹き飛ばすため非常に強力だ

家路

帰還の骨片と同じ効果を持ち、直近に灯した篝火へ瞬間移動することができる。何度でも使えるため、とくにソウルやアイテムを稼ぐ際に役立つ

火防女の魂

火防女にエスト瓶を強化してもらうのに必要なアイテム。使用して人間性を5得ることも可能だ。教会の女神像の前にある遺体から入手できる

アルトリウスの紋章

黒い森の庭の中ほどにある扉を開く紋章。アンドレイから20000ソウルで買うか、アンドレイを倒すと入手できる。クリアすると無くなってしまう

NPC NPC情報：鍛冶屋のアンドレイに装備を強化してもらえる

アンドレイは武器や防具の強化に関わるとくに重要なNPCだ。現段階で行なえる武器の強化は+5までだが、種火を渡すとそれ以上の強化や他系統への進化も可能になる。アンドレイに渡せる種火は大きな種火、とても大きな種火、聖職の種火、大きな聖職の種火のほかにもう1種類あるので探してみよう。

防具の強化は種火が無くても最大まで行なえるが、武器に比べて費用が高い。まず武器を強化し、それでもソウルや素材が余るようなら防具も強化しよう。ちなみに強化時の防御力上昇幅は防具の初期防御力に依存するが、費用は頭、胴、手、足で差がないため、初期防御力が高い胴から強化していくとお得だ。

NPCデータ

鍛冶屋アンドレイ

教会の外れに住まう豪快鍛冶屋親父。鍛冶道具の販売、武具の修理や強化を行なうほか、ジェスチャー「エイエイオー」を教えてくれる

カタリナのジークマイヤー

センの古城の前で思案に暮れているカタリナの騎士。目覚ましの鐘をふたつとも鳴らしてセンの古城の城門が開くと、古城の中へ移動する

カリムの騎士ロートレク

投獄されている騎士。鐘のガーゴイルを倒すか、牢から出すと火継ぎの祭祀場へ移動する。牢から出した場合は太陽のメダルを入手できる

教戒師オズワルド

目覚ましの鐘を鳴らすと鐘楼内に現われる教戒師。誓約の破棄や免罪を行なってくれるほか、ジェスチャー「さあ!どうした!」を教えてくれる

アストラのソラール

信仰の拠り所となる太陽を探す騎士。アノール・ロンドで会話していると太陽の祭壇のテラスに出現する。のちに混沌の廃都イザリスへ旅立つ

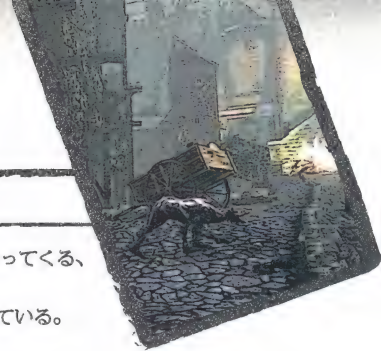
ソルロンドのレア

巨人墓場で救出すると現われる聖職者。奇跡やジェスチャー「祈り」を教えてくれる。時間経過である人物に殺され、奇跡を全部買うと亡者になる

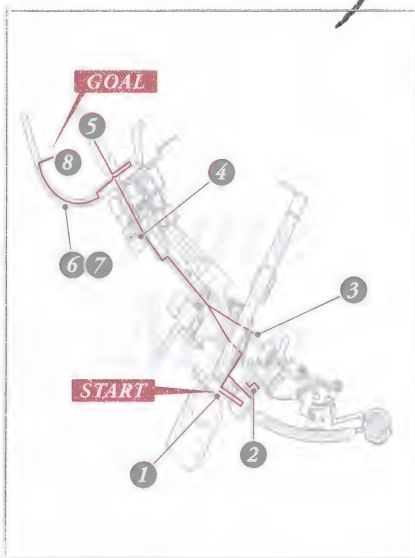
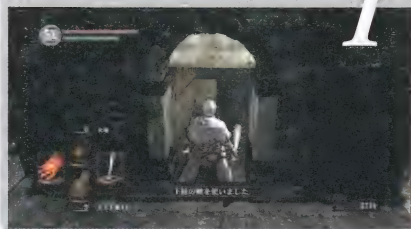
STORY

城下不死街その2

Undead Burg

城下に広がるバラックからは、盗賊や汚れた野犬が突然襲いがかってくる、
城下不死街の中でもとくに危険なエリア。
その最深部では彼らのボスである山羊頭のデーモンが待ち構えている。

RUTE ルート攻略：音送りを買ってから山羊頭のデーモンに挑もう

構造はとてもシンプル。道沿いに低いほうへ進んでいくだけで山羊頭のデーモンのもとへたどり着ける。ただし、山羊頭のデーモンは全ボス中5本の指に入る強敵だ。戦うまえにグリッグスを救出し、いったん火継ぎの祭祀場へ戻って彼から魔術：音送りを購入しておくこと。2周目以降のプレイなら、このついでにロートレクを抹殺しておくといいだろう。そうすればアノール・ロンドでお供を連れた手強い彼と戦わずに、アナスタシアと篝火を利用し続けられる。

ロートレクを抹殺するには、猛毒状態にして逃げ回るのもひとつの手。ただし、篝火で休憩すると猛毒が解除されるのでしないように。

ソラールの付近にある扉を下層の鍵で開ける 1

鉄格子を開けて不死の商人（男）から民家の鍵を買う 2

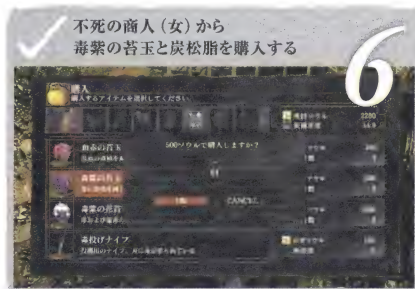
民家の鍵でグリッグスを救出して
遺体から魔術師の杖を回収する　3

不死の商人（女）から
毒紫の苔玉と炭松脂を購入する　6

野犬と盗賊に挟撃されないよう、
盗賊を倒してから進む　4

水道橋の鉄格子を開けて
火継ぎの祭祀場へのショートカットを作る　7

山羊頭のデーモンを倒して
最下層の鍵を入手する　5

最下層の鍵を使ってドアを開け
最下層へ向かう　8

BOSS　VSデーモン：音送りで攻撃目標を逸らせよう

山羊頭のデーモンは野犬を2匹連れており、普通に戦うと苦戦間違いなしの難敵。安定して勝つには、ボスの部屋に入った直後に左を向いて魔術：音送りを使い、敵の攻撃目標を逸らす必要がある。山羊頭のデーモンが音送りの着弾地点に気を取られている隙に野犬さえ倒せば、勝利はほぼ確実だ。魔術：音送りがない場合は突っ込まずに入口付近で戦おう。そうすれば奥にいる野犬には気付かれずに済む。

デーモンデータ【山羊頭のデーモン】
HP
1176
入手ソウル
1200
入手アイテム
最下層の鍵

ENEMY 敵情報：野犬はガード後の反撃で倒そう

下層の敵は種類こそ少ないが強敵揃い。その中でも、軽快なフットワークと発生が早いかみつきを持つ野犬が最大の脅威だ。攻撃力は低いものの、同時に複数を相手にしようものならかなりの苦戦を強いられる。野犬を倒すのにもっとも重要なのは1体ずつおびき出すこと。その上で刺突剣や槍のガード攻撃、もしくは野犬の攻撃をガードしたあとに出の早い攻撃で対処しよう。また、城下不死街下層へ下りてすぐの所にいる3体の野犬なら、焚き火の後ろに隠れることで自滅を誘うことも可能だ。

盾が無いようなら、ロックオン状態で少しずつ後退し、野犬がかみつきを空振りした瞬間に即反撃する戦法も効果的だ。

出現するおもな敵

野犬			
HP	100	入手ソウル	50

出血効果があるかみつきで攻撃してくる。後ろ移動やガードでやり過ごしたあとに反撃しよう

亡者盗賊			
HP	138	入手ソウル	50

小屋の中から出現。背後を取られると首狩り攻撃を受ける。盗賊の短刀やバックラーなどを落とす

亡者			
HP	105	入手ソウル	20

弓や火のついた棒で攻撃してくる。弱いが集団で出現するため、囲まれないように立ち回ろう

ITEM アイテム情報：炭松脂と毒紫の苔玉を買おう

不死の商人（女）が販売するアイテムは不気味なものが多いが、役立つものも多い。最下層へ向かうまえにぜひ彼女から買っておきたいのが、炭松脂と毒紫の苔玉のふたつ。なぜなら、炭松脂があれば最下層のボス貪食ドラゴンに炎による追加ダメージを与えられ、毒紫の苔玉があれば病み村のボスである混沌の魔女クラーグと戦うまえに毒沼で受けた毒を治療できるからだ。これらを購入したうえでソウルが余るようなら、病み村の攻略に備えて猛毒を治療できる毒紫の花苔玉もいくつか買っておくといいだろう。少々値は張るが、猛毒を受けてもその場で治せるという安心感が得られるのは大きい。

注目のアイテム

最下層の鍵

山羊頭のデーモンを倒すと手に入る鍵。これがあれば最下層へ進めるが、そのまえに水道橋や火継ぎの祭祀場で準備を整えておきたい

炭松脂

右手の武器に1分間だけ炎をまとわせるアイテム。不死の商人（女）から500ソウルで買える。最下層のボス戦に備えてふたつ買っておこう

一時の呪い

一定時間呪い状態になり、小ロンド遺跡に出現するゴーストにダメージを与えられるようになるアイテム。拾えるぶんを使い切ったらここで買おう

毒紫の苔玉

解毒用のアイテム。不死の商人（女）から500ソウルで買える。混沌の魔女クラーグと戦うまえに毒を治せるよう、最低ひとつは買っておこう

糞団子

着弾地点に猛毒の霧を発生させる。NPCや闇霊は、これで猛毒にして逃げ回っていれば簡単に倒せる。また、これ以外にも意外な使い途がある

魔術師の杖

魔術を使うのに必要な武器。グリッグスが閉じ込められている民家の片隅にある樽を壊すと、倒れてきた遺体から回収できるようになる

NPC NPC情報：民家の鍵でグリッグスを救出する

このエリアに登場するNPCは不死の商人（女）とグリッグスのふたり。不死の商人（女）のほうは水道橋へ行けば無条件で会える。いっぽうグリッグスは入口付近の民家に閉じ込められており、不死の商人（男）から1000ソウルで買える民家の鍵を使うことで救出可能だ。救出したあと彼は火継ぎの祭祀場へ移動し、そこで魔術の攻撃力や効果時間を延ばす指輪や、初歩の魔術を売ってくれるようになる。彼から買えるアイテムの中で音送り、魔法の盾、佇む竜印の指輪はとくに役立つので、ぜひ購入しておきたい。

NPCデータ

不死の商人（女）

暗くジメジメとした水道橋に引きこもっている気味の悪い女商人。糞団子や苔玉、腐れ松脂といった汚物を中心にさまざまなアイテムを販売する

魔術師グリッグス

民家に閉じ込められている魔術師。民家の鍵を使って救出すると、火継ぎの祭祀場で魔術を強める指輪や初歩の魔術を売ってくれるように

センの古城へ至るルート
COLUMN

ロードランへの巡礼を許された主人公の最初の目的は、城下不死教区とクラーグの住処にある目覚ましの鐘をふたつとも鳴らすことだ。そのルートには、おもに右の3通りが存在する。本書では最下層を経由する表ルートで攻略していくが、別のキャラクターで最初からゲームを始めたり、2周目以降をプレイするなら、裏ルートや逆走ルートも試してほしい。きっと表ルートにはないアイテムやNPC、魔法などを新たに発見できるはずだ。

それぞれのルートの特徴

表ルート	攻略のついでにラレンティウスやグリッグスを救出でき、大きな種火、居合い刀、影シリーズの防具などの重要なアイテムを入手することも可能なルート。初回プレイ時にオススメだ。ただし、病み村からクラーグへの住処への道のりは3つのルートの中でもっとも険しい
裏ルート	病み村に着いてからクラーグの住処までが圧倒的に楽。表ルートの下層や病み村がどうしてもクリアできない人向けだ。ただし、NPCを救出したり大きな種火などを取るため、結局は下層や最下層へ立ち寄る必要がある
逆走ルート	クラーグの住処にある目覚ましの鐘から鳴らすという、贈り物に万能鍵を選んだとき限定の逆走ルート。低レベルで鐘を守る混沌の魔女クラーグを倒せる猛者向け。センの古城まで最速で到達できるため、タイムアタックする場合にも向く

スタートからセンの古城までのおもなルート

表ルート	裏ルート	逆走ルート
北の不死院		
火継ぎの祭祀場		
城下不死街		小ロンド遺跡
城下不死教区		飛竜の谷
城下不死街	黒い森の庭	病み村
最下層	???	クラーグの住処
▼	飛竜の谷	病み村
病み村		飛竜の谷
クラーグの住処		小ロンド遺跡
病み村		火継ぎの祭祀場
飛竜の谷		城下不死街
小ロンド遺跡		城下不死教区
火継ぎの祭祀場		▼
城下不死教区		▼
センの古城		

最下層

Depths

城下不死街を追放された者たちが集う、日の光が届かないエリア。巨大な迷路と化した下水は、巨大化したネズミやスライムといった不潔な生物の巣窟となっている。

Item List：アイテムリスト		
□アイアンヘルム	□下水部屋の鍵	□名も無き戦士のソウル
ハードレザーアーマー	□邪眼の指輪	□人間性
ハードレザーガントレット	□名も無き戦士の大きなソウル	□ヘビークロスボウ
ハードレザーブーツ	□名も無き戦士の大きなソウル	ヘビーボルト×11
□楔石の大欠片	□名も無き戦士のソウル	□宝箱
□蜘蛛の盾	□名も無き戦士のソウル	大きな種火
□グレートアクス	□名も無き戦士のソウル	
	□名も無き戦士のソウル	

城下不死街へ（→P072）

START

ラレンティウス

A

白い光

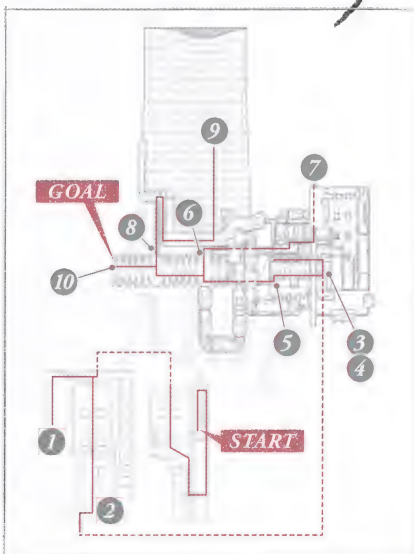
B

C

Shop Data：ドーナル	
品物	必要ソウル
黄金松脂	1000
底なしの木箱	1000
結晶直剣	4000
結晶大剣	6000
結晶の盾	4000
知恵者の兜	12000
名誉者の鎧	15000
探求者の篭手	10000
探求者の長靴	10000

RUTE ルート攻略：坂の左端を滑り降りると劇的なショートカットが可能

最下層は、水平方向だけでなく垂直方向にも広がりを持つ立体的なエリア。穴に飛び降りる、あるいは坂や階段、梯子を上り下りすることで思わぬ場所へ辿り着く。とくに、大幅なショートカットが可能な❷の縦穴と❹の坂は利用価値が高い。このルートは、手強いバジリスクや闇霊トゲの騎士カークと戦わずに済むのも利点だ。❹のショートカットを利用する際は、左端にピタリと体を寄せておかないと途中で穴に落ちて上記の強敵がいるルートに入ってしまうので注意しよう。

入口付近からジャンプすると、一気に亡者コックの元へ行くことも可能。2周目以降でラレンティウスを助けるつもりがないなら利用しよう。

1 食堂の段差を飛び降りて樽の中からラレンティウスを救出する

2 亡者コックを倒し、その背後にある穴に落ちる

下に落ちないよう気を付けて
蜘蛛の盾を回収する

巨大ネズミを倒し、付近に落ちている
遺体から下水部屋の鍵を入手する

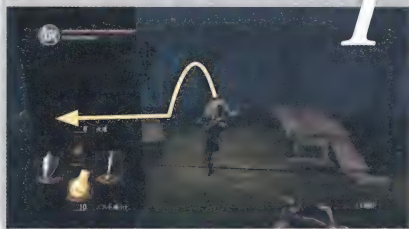
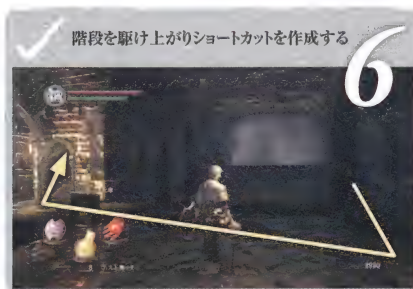
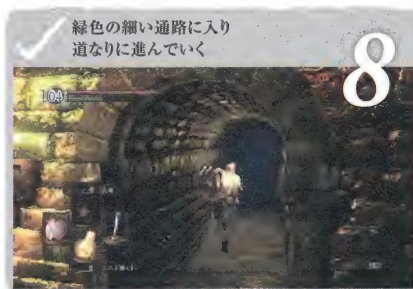
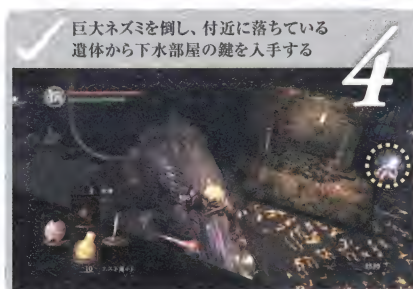
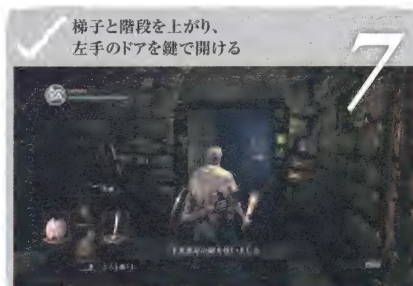
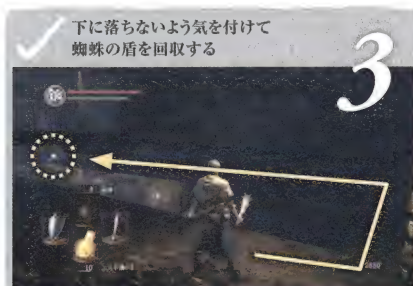
水が流れ落ちる坂の左端を滑り降りる

階段を駆け上がりショートカットを作成する

梯子と階段を上がり、
左手のドアを鍵で開ける

緑色の細い通路に入り
道なりに進んでいく

貪食ドラゴンを倒し
病み村の鍵を入手する

病み村の鍵を使い病み村へ進む

BOSS VSデーモン：マップの奥に移動して戦おう

最短ルートでボスへ行った場合、六目の伝道者が上方から魔法で貪食ドラゴンの援護をする。そのままマップの手前で戦っては危険だ。魔法が届かず、移動を妨げる水たまりが少ないマップの奥で戦おう。

貪食ドラゴンと対峙したら、まず炭松脂や黄金松脂を武器に塗る。そして中距離で反時計回りに移動しつつ、倒れ込みの隙に弱点の鼻先、地団駄の隙に後ろ脚を攻撃しよう。倒れ込みのあとは突進することが多い。鼻先を2～3発殴ったらすぐ軸をずらして突進に巻き込まれないように。また、貪食ドラゴンの尻尾は切断できる。余裕があれば狙ってみよう。

デーモンデータ【貪食ドラゴン】			
HP	4660	入手ソウル	25000
入手アイテム	病み村の鍵		

ENEMY 敵情報：特大ネズミとバジリスクに要注意

道中の敵で手強いのは特大の犬ネズミとバジリスクだ。特大の犬ネズミに関しては、落下攻撃を食らわせるか頭上から火炎壷の炎に巻き込むと安全に倒せる。降りて戦う場合は、ロックオン状態で後退し、攻撃回避後に反撃。ただし、戦闘中に坂から落ちないように注意しよう。バジリスクに関しては、複数を相手にしないことが重要だ。1体だけなら呪いの蓄積速度も遅いので、そうそう呪い殺されることもない。もし呪い殺された場合はオズワルドから解呪石を買うか、小ロンド遺跡のイングヴァードに解呪してもらおう。

ドクロのメーターが表示されたら呪い状態が蓄積している証拠だ。メーターが満タンになるまえに離脱して呪いの蓄積を減らそう。

出現するおもな敵

亡者（剣・たいまつ）			
HP	123	入手ソウル	50
中距離から襲いかかってくる。ガード後に反撃するかリーチのある武器で先制しよう			

野犬			
HP	117	入手ソウル	75
厨房付近に出現。数は少ないが、隙のない攻撃とすばやい身のこなしは相変わらず脅威だ			

亡者コック			
HP	672	入手ソウル	500
両手の鉈で攻撃してくるコック。背後に回って攻撃しよう。倒すとずた袋を落とす場合がある			

うごめく腐肉			
HP	142	入手ソウル	0
近くを通りかかると天井から突然降ってくる。物理攻撃には強いが火や魔法には弱い			

犬ネズミ			
HP	112	入手ソウル	30
下水に多数生息している不潔極まりない生物。1匹だけいる特大の個体を倒すと人間性を落とす			

六目の伝道者			
HP	186	入手ソウル	400
ソウルの矢と周囲の敵を凶暴化させる術を使う。残しておくと貪食ドラゴンを援護してやっかいだ			

バジリスク			
HP	117	入手ソウル	200
呪い効果のあるブレスを吐く難敵。最下層の下部に集団で生息している。1体ずつおびき出そう			

闇霊　トゲの騎士カーク			
HP	682	入手ソウル	5938
生者で最下層の下部をうろついていると出現。盾を構えて左回りに移動し、隙を見せたら攻撃だ			

ITEM アイテム情報：種火と盾を忘れずに入手する

ここでは、武器を+10まで強化できる大きな種火と毒耐性を持つ蜘蛛の盾を取り逃さないように注意したい。ただし、武器を+6以上強化するには、大きな種火のほかにこの段階では入手しにくい楔石の大欠片が必要だ。従って、大きな種火を手に入れたからといってすぐにアンドレイを訪ねる必要はない。アンドレイを訪ねるのは、病み村で楔石の大欠片を手に入れてからにしよう。いっぽう、蜘蛛の盾は山賊の初期装備でもある。素性が山賊ならすでに北の不死院で入手しているはずなので、無視してもいい。

つぎの病み村は難関だ。貪食ドラゴンから得た25000ソウルでまず底なしの木箱を買い、篝火に戻って残りをソウルレベルの上昇に使おう。

注目のアイテム

大きな種火

厨房にある宝箱から入手可能な種火。アンドレイに渡すことで、+5の通常武器を+10まで強化できるようになり、粗製武器への進化も可能に

下水部屋の鍵

特大の犬ネズミがいる場所で拾える鍵。最下層唯一の篝火がある部屋のドアを開けることができる。貪食ドラゴンと戦うまえに手に入れておこう

病み村の鍵

貪食ドラゴンを倒すと手に入る鍵。最下層と病み村を隔てる頑丈な扉を開けることができる。少々よだれまみれだが、問題なく使える

蜘蛛の盾

毒への耐性を備えた盾。毒や猛毒が付加された攻撃をガードしても毒が蓄積しない。特大の犬ネズミへ落下攻撃を仕掛けるまえに入手しておこう

底なしの木箱

篝火でアイテムを預けたり引き出したりできるようになるアイテム。ドーナルから購入できる。貴重品だが、例外的にクリアしても無くならない

NPC NPC情報：特定のデーモンを倒すとドーナルの品揃えが増加

最下層に登場するNPCは以下のふたり。ドーナルは混沌の魔女クラーグを倒す、ラレンティウスは樽から救出すると、それぞれ火継ぎの祭祀場へ移動してアイテムを売ってくれる。ラレンティウスの品揃えはずっと同じだが、ドーナルの品揃えは特定のデーモンを倒すたびに倒したデーモンが身につけていた防具が品揃えに追加されていくので目が離せない。これらの防具は実用性が高いだけでなく、どれも奇抜な外見を持っているため、オンラインプレイで個性的なキャラクターを演出するのに役立ってくれる。

倒すとドーナルの品揃えが増えるおもなデーモン

デーモン	追加される防具
アイアンゴーレム	ゴーレムヘルム、ゴーレムアーマー、ゴーレムガントレット、ゴーレムレギンス
処刑者スモウ	スモウの兜、スモウの鎧、スモウの手甲、スモウ足甲
竜狩りオーンスタイン	オーンスタインの兜、オーンスタインの鎧、オーンスタインの手甲、オーンスタインの足甲
???	???
???	???

NPCデータ

ゼナのドーナル

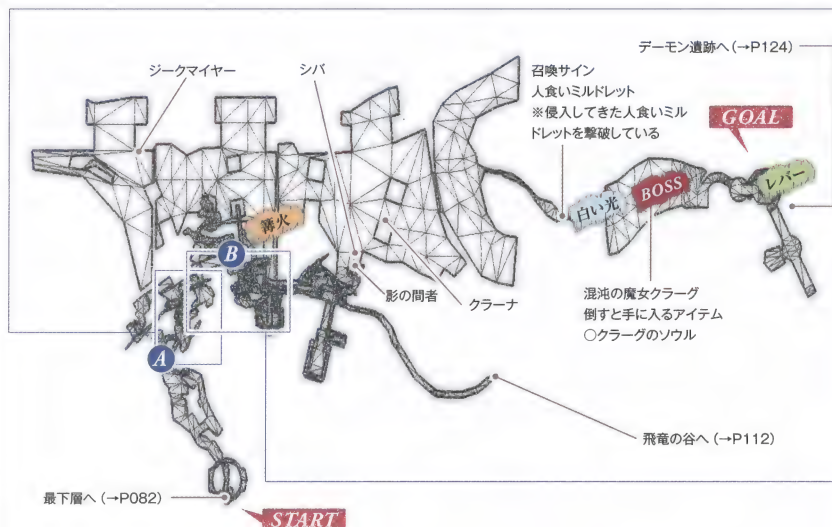
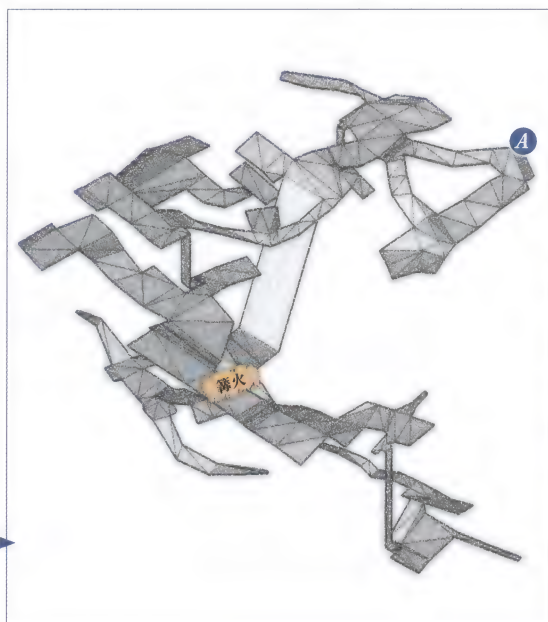
珍品を商っている神出鬼没の好事家。特定のデーモンを倒すと品揃えが増えていく。鐘をふたつ鳴らすと火継ぎの祭祀場へ移動する

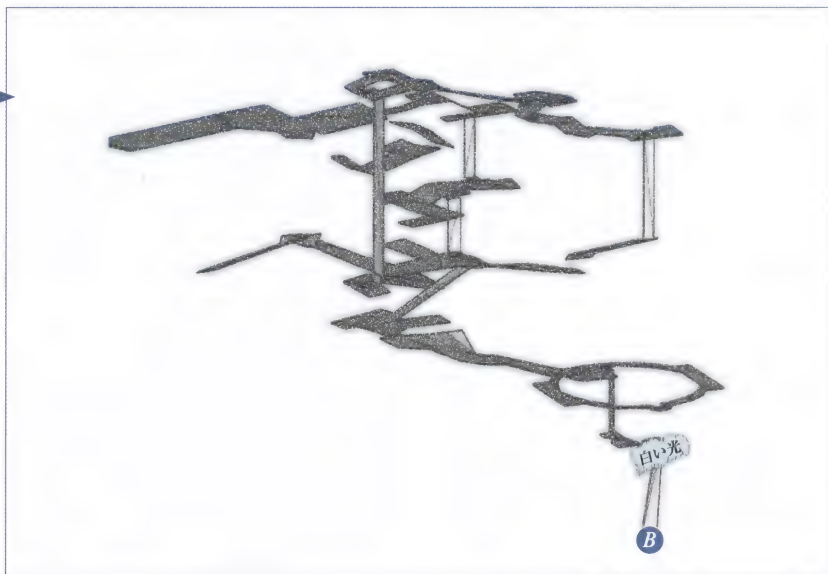
呪術師ラレンティウス

樽に食糧として閉じ込められている呪術師。救出すると火継ぎの祭祀場に移動し、そこで初歩的な呪術を売ってくれるようになる

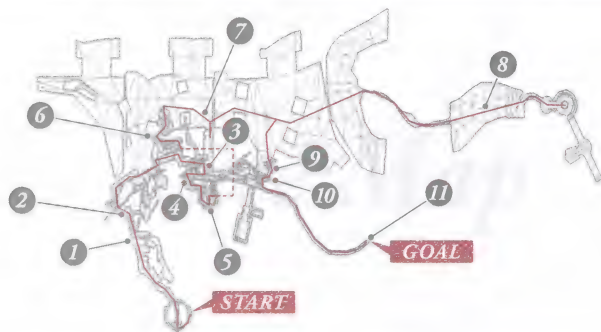
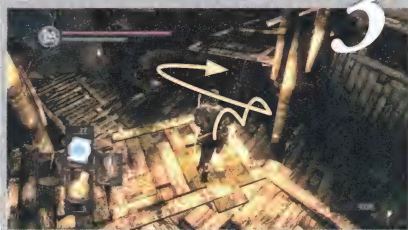
病み村～クラーグの住処

Blighttown~Quelaag's Domain

不潔極まる最下層の住人たちでさえ近づこうとしない、疾病者が集う村。
方向感覚を狂わされやすい複雑な地形に猛毒の吹き矢を連射する敵が
配置されており、ゲーム前半の山場となるエリアだ。

Item List：アイテムリスト		
□居合い刀	□高名な騎士のソウル	紅のグローブ
□生贄刀	□高名な騎士のソウル	紅の腰巻き
□ウィップ	□毒の霧	封印の錫杖
□内なる大力	ボロ布のフード	□放浪のフード
□大鷲の盾	ボロ布のローブ	放浪のコート
□影の覆面	ボロ布のマンシェット	放浪のマンシェット
影の上衣	厚手のブーツ	放浪のブーツ
影の手甲	□毒紫の花苔玉	ファルシオン
影の足甲	□トゲの兜	□緑楔の大欠片
□楔石の大欠片	トゲの鎧	□木板の盾
□楔石の大欠片	トゲの手甲	□宝箱
□グレートクラブ	トゲの足甲	小ロンド遺跡の鍵
□高名な騎士の大きなソウル	□名も無き戦士の大きなソウル	□宝箱
□高名な騎士の大きなソウル	□名も無き戦士の大きなソウル	治癒
□高名な騎士の大きなソウル	□人間性	□宝箱
□高名な騎士のソウル	□火防女の魂	人間性の双子
□高名な騎士のソウル	□封印者の仮面	□宝箱
	紅のローブ	竜のウロコ

Shop Data：クラーナ	
品物	必要ソウル
火の玉	8000
大火球	20000
炎の嵐	30000
なぎ払う炎	10000
発火	500
大発火	5000
不死の魅了	10000
火球	800

Shop Data：シバ	
品物	必要ソウル
フランベルジェ	10000
石の大剣	15000
デーモンの大鉈	10000
ショーテル	10000
打刀	5000
物干し竿	20000
デーモンの大斧	10000
かぎ爪	5000
デーモンの槍	15000
東の木目指輪	10000

RUTE ルート攻略：なるべく敵の少ないルートを通ろう

ひとつ目の篝火へ行くには、左右ふたつのルートがある。ダッシュジャンプを成功させる必要があるが、左ルートの方が敵が少なく居合い刀も入手できてオススメだ。そこから沼にある篝火までは敵が多い難所だ。白い光には入らず、本書で紹介している安全度が高いルートを通ろう。沼地へ降りたら今度は右手伝いに進み、クラーグの住処へ。混沌の魔女クラーグを倒して目覚ましの鐘を鳴らせばここでの目的は達成される。つぎの目的地は城下不死教区に隣接するセンの古城だが、往路をそのまま戻るのは大変だ。沼の底の篝火付近にある水車を上って飛竜の谷の対岸へ渡り、小ロンド遺跡のエレベーターで火継ぎの祭祀場へ戻ろう。

1 闇に紛れた蓑虫亡者を倒す

3 吹き矢に当たらないよう立ち止まらず時計回りに段差を降りていく

2 崖をダッシュジャンプで飛び越えて居合い刀を入手し、篝火のある右手へ

4 左手の横穴へ入る

5 白い光に入らずに下へ飛び降りる

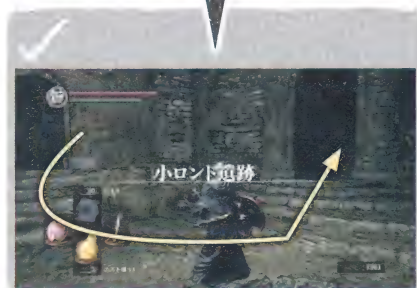
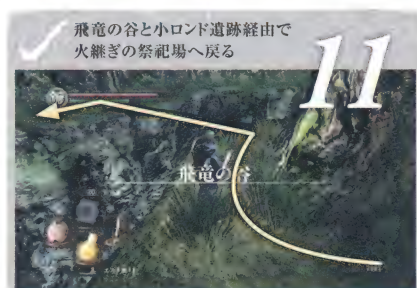
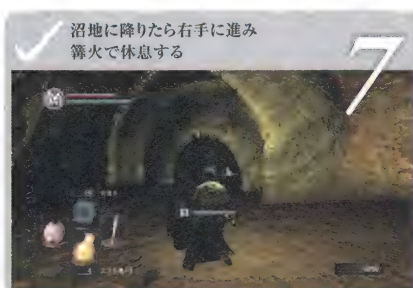
9 水車に乗って上へ

6 蓑虫亡者を倒して付近の遺体から
ファルシオンを入手する

10 蓑虫亡者に注意して梯子を登り、
小ロンド遺跡の鍵を入手する

7 沼地に降りたら右手に進み
篝火で休息する

11 飛竜の谷と小ロンド遺跡経由で
火継ぎの祭祀場へ戻る

8 混沌の魔女クラーグを倒し
ふたつ目の目覚ましの鐘を鳴らす

BOSS　VSデーモン：頭部の右側面に張り付こう

まず戦闘まえに魔術：治癒や毒紫の苔玉を使い、毒沼の毒を治療しよう。呪術：激しい発汗で炎耐性を上げたり、黄金松脂を武器に塗っておくとさらに安心だ。

クラーグ戦の基本は、ロックオン状態で頭部の右側面から足の付け根辺りに張り付くこと。詳細な位置はP091の⑦の写真を参照してほしい。この位置をキープし、クラーグが炎の魔剣や溶岩のブレスを空振りした隙に攻撃しよう。クラーグがうなだれたり足を持ち上げたら、全方位攻撃である爆発や踏みつけが来る。爆発の場合は後ろに2回、踏みつけの場合は後ろに1回ローリングを行なって範囲外に逃れよう。

デーモンデータ【混沌の魔女クラーグ】			
HP	3139	入手ソウル	20000
入手アイテム	クラーグのソウル		

ENEMY　敵情報：猛毒の予防法と治療法を知っておこう

ここでは、猛毒の吹き矢を連射してくる蓑虫亡者が最大の脅威だ。プレイヤーが受ける猛毒のダメージは1秒につき約24。効果時間中に受ける総ダメージは数千にも達する。一度猛毒になったら、治さない限りエスト瓶を使い切ってもやがて死に至る可能性が高い。

猛毒の予防法は、影シリーズの防具や盗賊の初期装備など毒耐性の高い防具を装備すること。盾で吹き矢をガードするのも効果的だ。とくに蜘蛛の盾はガードすれば毒や猛毒がまったく蓄積しないので利用価値が高い。もし猛毒状態になってしまったら、毒紫の花苔玉や魔術：治癒を使うか、エスト瓶を使ってなんとか篝火までたどり着き、休息することで治療しよう。

出現するおもな敵

巨漢亡者			
HP	883	入手ソウル	250
棍棒や岩石で攻撃してくる。背後からの攻撃が有効だ。糞団子やラージクラブを落とすことがある			

餓えた亡者			
HP	365	入手ソウル	150
右手の武器のほかに、噛み付きによる拘束攻撃で即死ダメージを与えてくる侮れない敵			

混沌の野犬			
HP	124	入手ソウル	150
火を吹く赤い小型犬。しつこく追いかけてくるため、倒してから先へ進むこと			

たまご背負い			
HP	129	入手ソウル	0
寄生虫に寄生された不死人。つかみ攻撃を受けてしばらくするとタマゴ頭状態になってしまう			

闇霊　人食いミルドレット			
HP	742	入手ソウル	8748
生者で沼を渡っていると出現する闇霊。左回りの移動で隙をうかがおう。肉断ち包丁を落とす			

大ヒル			
HP	124	入手ソウル	100
沼地の北西に集団で生息。倒すと楔石の大欠片や緑楔の大欠片を落とすことがある			

蓑虫亡者			
HP	93	入手ソウル	500
暗闇から猛毒の吹き矢を連射する難敵。盾で矢を防ぎながら近づこう。腐れ松脂などを落とす			

混沌の病み人			
HP	167	入手ソウル	100
口から火を吹くがそれ以外に特徴はない。HPも低く、病み村の敵では良心的な部類だ			

壁虫			
HP	594	入手ソウル	1000
生理的嫌悪感を感じさせる巨大な虫。呪術：内なる大力を守る。弓矢で攻撃するか背後に回ろう			

呪術師ラレンティウス（亡者）			
HP	719	入手ソウル	1000
火継ぎの祭祀場で混沌の呪術を教えると沼地に出現。呪術と手斧で襲いかかってくる			

ITEM アイテム情報：クラーグのソウルは使わずに取っておこう

病み村にはいろいろな武器や防具が落ちているが、その中で強力なのが封印者の錫杖と紅シリーズの防具だ。どちらも魔術師用でありながら高い性能を持ち、しばらくは主力装備として大活躍してくれる。万能鍵を選ぶ最大メリットは、北の不死院を出たあといきなりこれらを入手できることといっても過言ではない。

武器や防具以外では、混沌の魔女クラーグが落とすクラーグのソウルにも注目したい。これは、ふたつ目の鐘を鳴らしたあとに訪れるアノール・ロンドで、強力な曲刀クラーグの魔剣を作ってもらうのに必要となるアイテムのひとつだ。道具として使っても8000ソウルを得るだけなので、使わずに取っておこう。

注目のアイテム

クラーグのソウル

クラーグを倒すと入手できるソウル。+10の曲刀や大曲刀とセットで巨人の鍛冶屋に渡すと、強力な曲刀クラーグの魔剣に進化させられる

居合い刀

攻撃速度と攻撃力に優れ、出血効果を持つ武器。技量で威力が上昇する。耐久度が低いため、修理箱や修理の光粉を用意しておこう

ラージクラブ

攻撃力が高くて毒効果があり、能力補正が筋力Aという強力な大槌。筋力を伸ばしたキャラクターに向く。巨漢亡者から低確率で入手できる

封印の錫杖

水草の上を右手に進むと入手できる武器。杖でありながら攻撃力が145もあり、リーチが長い。物理攻撃用に使っても強力だ

火防女の魂

火防女にエスト瓶を強化してもらえるアイテム。飛竜の谷方面へ上っていく途中にある、蓑虫亡者が大量に配置された袋小路で手に入る

小ロンド遺跡の鍵

飛竜の谷にある、小ロンド遺跡へ通じる鉄格子を開けるのに必要となる鍵。水車の上にある宝箱から入手できる。万能鍵があれば必要ない

NPC NPC情報：クラーグの妹に人間性を捧げるなら計画的に

呪術師ラレンティウスの故郷である病み村および隣接するクラーグの住処は、呪術を扱う者たちの聖地だ。ここにいる呪術師のひとりであるクラーナは、炎の嵐やなぎ払う炎といった高位呪術の販売のほかに、+15まで強化した呪術の火をさらに強化してくれる。呪術の火は呪術の使用以外にも意外な使い途があるので、呪術を使うつもりが無くてもソウルに余裕があれば、ラレンティウスからもらった呪術の火を強化しておいて損はない。また、このエリアにはクラーナ以外にも呪術師がふたりいるので、探してみよう。

クラーナはクラーグの住処近くにある柱付近にいる。ここには敵が入って来られないバリアーが張られており、避難所としても機能する。

NPCデータ

イザリスのクラーナ

呪術の火+10以上を所持していると出現。呪術の火を最大まで強化し、呪術を全部買って混沌の苗床を倒すと炎の大嵐をくれたあといなくなる

カタリナのジークマイヤー

火継ぎの祭祀場で会話していると出現する騎士。毒紫の苔玉を3つ渡すとお礼にピアスシールドをくれ、そのあと混沌の廃都イザリスへ移動する

東のシバ

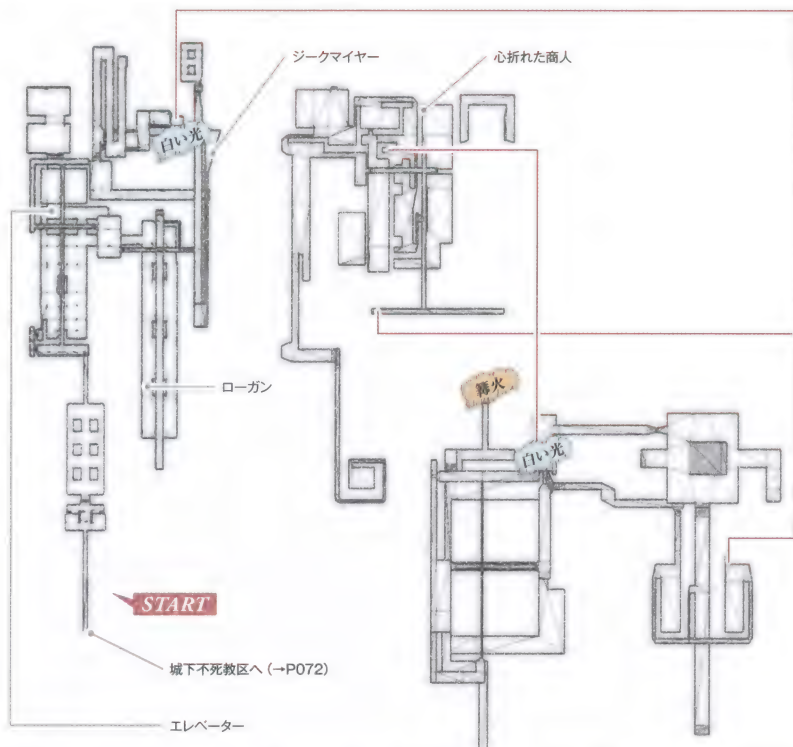
黒い森の庭で会話していると水車付近に出現し、強力な武器を売ってくれる武士。ジェスチャー「天を仰ぐ」を教わることもできる

影の間者

つねにシバと行動や敵対関係をともにする忍者。シバの後ろにいるが、ステルス状態になっていて発見しにくい。倒すと黒い木目指輪を落とす

センの古城

Sen's Fortress

無数の蛇人たちが徘徊し、随所に悪意ある罠が仕掛けられている古城。
アノール・ロンドに至るための試練の道でもある。幾多の英雄が挑んだが、
ここ100年間は踏破したものがいないといわれている。

Item List：アイテムリスト		
□英雄のソウル	□貪欲な金の蛇の指輪	炎方石の指輪
□籠牢の鍵	□魔術師の黒帽子	□宝箱
□楔石の大欠片×2	魔術師の黒コート	楔石の大欠片×2
□高名な騎士の大きなソウル	魔術師の黒ガントレット	□宝箱
□高名な騎士の大きなソウル	魔術師の黒ブーツ	鉄の加護の指輪
□サイズ	音無し	□宝箱
□静かに眠る竜印の指輪	□勇敢な勇者の大きなソウル	貴い犠牲の指輪
□ショーテル	□勇敢な勇者のソウル	□宝箱
□スナイパークロス	□勇敢な勇者のソウル	女神の祝福
スナイパーボルト×12	□楔石の大欠片×2	□ミミック
	□宝箱	雷のスピア

Shop Data：心折れた商人	
品物	必要ソウル
黒い火炎壷	500
緑花草	1000
楔石の欠片	1000
楔石の大欠片	4000
緑楔の大欠片	5000
グレートソード	8000
グレートアクス	8000
バルデルの盾	4000
タワーシールド	8000

品物	必要ソウル
普通の矢	10
大きな矢	50
羽根矢	100
ノーマルボルト	30
ヘビーボルト	100
スナイパーボルト	250
カタリナヘルム	10000
カタリナアーマー	10000
カタリナガントレット	7000
カタリナレギンス	7000

品物	必要ソウル
鋼鉄の兜	5000
鋼鉄の鎧	8000
鋼鉄の手甲	5000
鋼鉄の足甲	5000
バルデルの兜	5000
バルデルの鎧	8000
バルデルの手甲	5000
バルデルの足甲	5000
雷方石の指輪	15000
魔法方石の指輪	15000

ジークマイヤー親子の足取り
COLUMN

センの古城でジークマイヤーを助けておくと、行く先々で彼やその娘ジークリンデと出会うことができる。ジークマイヤー親子の足取りは右の通りだ。なお、このイベントはこれで終わりではない。このあと親子はとある場所へ行き、そこでこのイベントは幕を閉じる。彼らの足取りを追い、そのついでに貴重なアイテムを入手しよう。

ジークマイヤー親子イベントの流れ

1	センの古城で坂道の脇にいるジークマイヤーと話し、鉄球の向きを変える
2	アノール・ロンドでジークマイヤー前の敵を倒して話す
3	火継ぎの祭祀場でジークマイヤーと話す
4	病み村でジークマイヤーに毒紫の苔玉を3つ渡す
5	公爵の書庫でジークリンデを救出する
6	混沌の廃都イザリスでジークマイヤーのHPが半分以上あるうちに周囲の敵を倒す
7	火継ぎの祭祀場でジークリンデから話を聞く

RUTE ルート攻略：目的に合わせて玉が転がる方向を変えよう

センの古城がある場所は城下不死教区の隣。ふたつの鐘を鳴らし、火継ぎの祭祀場でフラムトから話を聞いたら、エレベーターに乗って城下不死教区へ行くと早くたどり着ける。センの古城の内部では、目的に合わせて⑤のレバーで岩の転がす方向を変えることが重要だ。初めての訪問の際は、まず岩を西に転がし続けて貪欲な金の蛇の指輪を入手する。そのあと北や東に向けて岩を無力化しよう。ローガンのもとへ行くには、1回だけ南に玉を転がしたあと、前回と同様に北や東に変えて無力化しておくといい。

球を転がす方向ともたらされる結果

鉄球が通り過ぎたら坂を駆け上がり左手の通路へ入る

鉄球が通り過ぎたら鉄球を追いかけて坂を下りていく

3

鉄球が壊した壁の右奥にある遺体から
貪欲な金の蛇の指輪を入手する

4

貪欲者から雷のスピアを入手してエレベーターに
乗り、最初に停止した場所で降りる

5

坂を駆け上がって
左手奥にある細い通路へ入る

6

壁が崩れた部分から飛び降り篝火を灯す

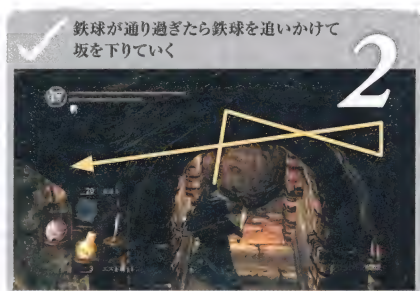
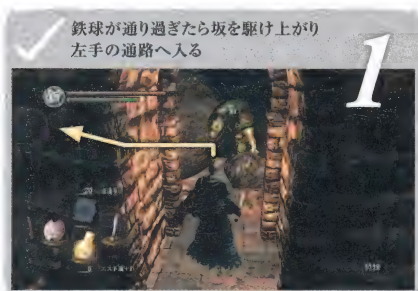
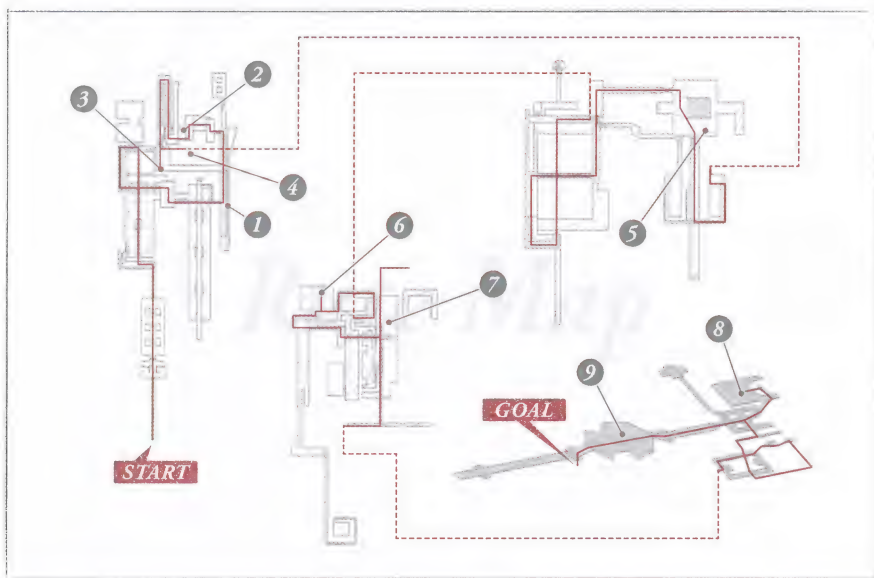
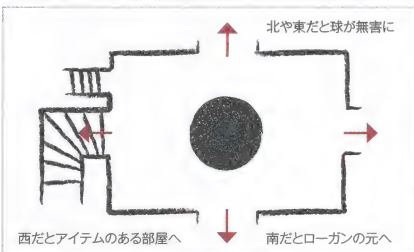
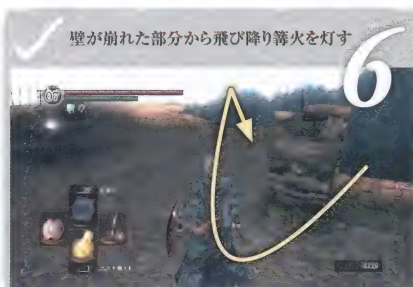
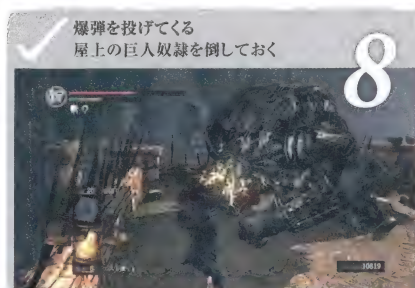
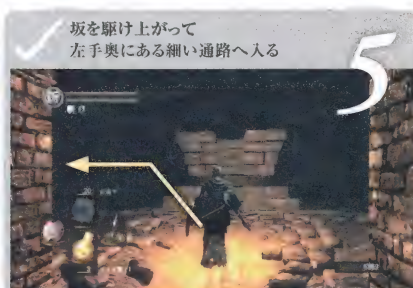
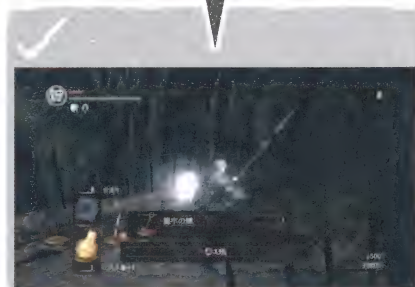
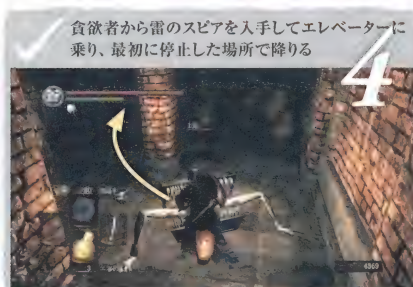
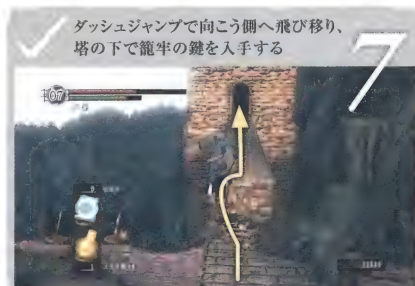
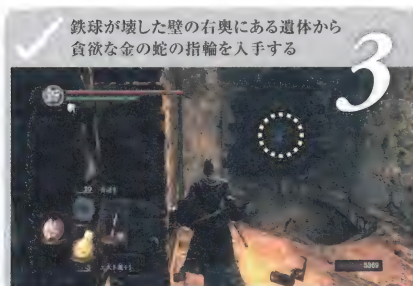
7

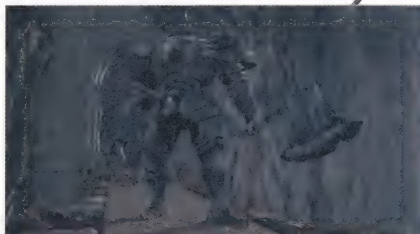
ダッシュジャンプで向こう側へ飛び移り、
塔の下で籠牢の鍵を入手する

8

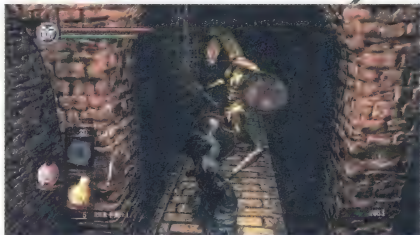
爆弾を投げてくる
屋上の巨人奴隷を倒しておく

9

アイアンゴーレムを倒し、
光の輪を調べてアノール・ロンドへ

BOSS VSデーモン：股をくぐって背後から足を攻撃する

戦闘開始直後にアイアンゴーレムが衝撃波を飛ばしてくるが、これは障害物に遮られて当たらない。無視して接近しよう。アイアンゴーレムの攻撃範囲は前方に集中しており、正面から対峙するのは危険だ。攻撃をローリングでかわしながら股をくぐり、背後から足を狙おう。ロックオンはしないほうが戦いやすい。足を攻撃しているとやがてアイアンゴーレムは膝をつき、しばらく動きを止める。このあいだに攻撃をたたみ掛け、一気にダメージを与えよう。ちなみに、崖に追い詰めてから膝をつかせれば、アイアンゴーレムを崖下に落として即死させることも可能だ。

デーモンデータ【アイアンゴーレム】			
HP	4320	入手ソウル	30000
入手アイテム	アイアンゴーレムの核		

ENEMY 敵情報：宝箱を開けるまえに攻撃して貪欲者の擬態を見破れ

センの古城には2種類の蛇人やバーニスの亡者騎士、巨人奴隷など人型の敵が数多く出現する。これらの敵はのけぞらせにくいので、しっかり背後に回り込んでから攻撃すること。宝箱に擬態している貪欲者はユニークだが、不用意に近づいた相手の頭に齧りついて大ダメージを与えてくる油断のならない敵でもある。宝箱が貪欲者かどうかを確かめるには攻撃すればいい。攻撃が効かなければ、それは開けても平気な普通の宝箱だ。ダメージが表示されたらその宝箱は貪欲者なので、攻撃し続けて息の根を止めよう。

センの古城の前半では、狭い橋の上で蛇人と戦う機会が多い。攻撃を盾で受けてから反撃すると、橋から足を踏み外さず安全に倒せる。

出現するおもな敵

蛇人			
HP	430	入手ソウル	250

大剣と盾を持つヘビ人間。防御後の反撃が効果的だ。蛇人の大剣を落とすことがある

上級蛇人			
HP	290	入手ソウル	500

魔法を放つコブラ頭の敵。ローリングで近づいて攻撃だ。フランベルジュを落とすことがある

貪欲者			
HP	992	入手ソウル	1000

宝箱に擬態し、不用意に近づく者に噛み付いて大ダメージを与える。雷のスピアを落とす

魔術師グリッグス（亡者）			
HP	659	入手ソウル	1000

彼が売る指輪と魔術を全部買うと出現。魔術：音無し、静かに眠る竜印の指輪、人間性を落とす

巨人奴隷			
HP	1726	入手ソウル	3000

爆弾を投げたり石球を投入している巨人。足下をくぐって背後から攻撃しよう。強化素材を落とす

バーニスの亡者騎士			
HP	620	入手ソウル	700

グレートソードやタワーシールドを落とす重装騎士。倒して先へ進むとリカールが待ち受けている

バルデルの亡者騎士			
HP	380	入手ソウル	500

銀の甲冑を着た細めの騎士。防御が甘いためゴリ押しできる。バルデルシリーズの武具を落とす

不死の王子リカール			
HP	719	入手ソウル	4000

パリィからの致命の一撃を受けないよう段差を利用して戦おう。倒すとリカールの刺剣を落とす

ITEM アイテム情報：雷のスピアを必ず入手しよう

ここでの目玉アイテムは、攻撃力320を誇る雷のスピアだ。装備条件は筋力11に技量10と緩く、すべての素性で簡単に装備できる。能力補正はまったくかからないものの、巨人奴隷が落とす楔石の塊を使って+2まで強化し、受け能力の高い盾と併用すると実に強力。ちなみに+15まで強化した場合、もっとも受け能力が高くなる盾は太陽の盾と亡者兵士の盾で、そのときの受け能力は85。盾はこのどちらかがベストだが、無いなら初期状態で受け能力が66もあるバルデルの盾を心折れたバーニス騎士から買おう。

雷武器への進化はアノール・ロンドの巨人鍛冶屋しか行なえないが、強化は楔石の塊さえあれば武器の鍛冶箱やどの鍛冶屋でも行なえる。

注目のアイテム

ショーテル

盾による防御をかいくぐってダメージを与えられる特殊な曲刀。盾を構えて様子を伺う相手には特に効果的だ。ジークマイヤーの近くに落ちている

貪欲な金の蛇の指輪

アイテム発見率を上げる指輪。岩が転がる方向を西へ変えてしばらくすると縦穴が岩で塞がり、その先にある遺体から入手できるようになる

籠牢の鍵

籠牢を開けるのに必要な鍵。心折れたバーニス騎士がいる塔の底にある。ちなみにエレベーター以外の籠牢なら万能鍵でも解錠可能だ

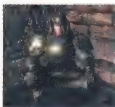
雷のスピア

貪欲者が落とす、物理攻撃力160、雷攻撃力160の強力な槍。楔石の塊を使って強化し、これからの戦いに役立てていこう

NPC NPC情報：公爵の書庫クリアまえにローガンを籠牢から救出しよう

籠牢に囚われているローガンは、籠牢の鍵か万能鍵で救出可能だ。その後彼は火継ぎの祭祀場へ移動し、理力15以上で上位の魔術を教えてくれるようになる。冒険を進めると彼は公爵の書庫へ移動し、そこで上位と最上位の魔術を販売するようになるのだが、このときは魔術の習得に理力が要らない。つまり、理力が14以下でも公爵の書庫へローガンを移動させれば彼から魔術を買える、というわけだ。火継ぎの祭祀場にいるローガンから魔術を教われないからといって、慌てて理力を上げる必要はない。

ローガンの近くの籠牢には、1万ソウルを入手できる英雄のソウルもある。緊急にソウルがほしいときはとくに役立つアイテムだ。

NPCデータ

心折れたバーニス騎士

センの古城の踏破が叶わず、冒険者の死体から漁った物を売るようになった商人。ソウルに余裕があれば緑花草をぜひとも買っておこう

カタリナのジークマイヤー

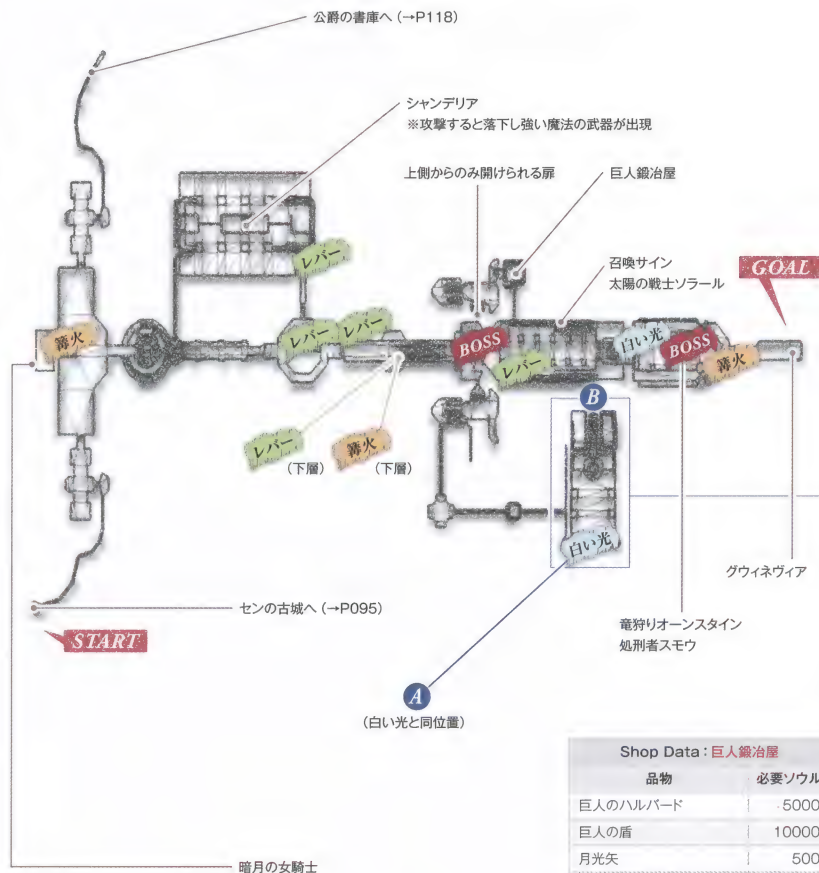
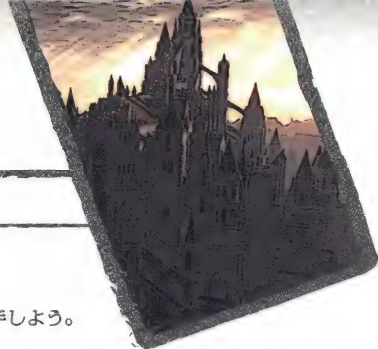
坂を上がる方法を考えあぐねている騎士。アイアンゴーレムを倒すまえに話しかけて鉄球が転がる方向を変えると、アノール・ロンドへ移動する

「ビッグハット」ローガン

大きな帽子がトレードマークの大魔術師。籠牢の鍵か万能鍵があれば籠牢から救出できる。そのあと火継ぎの祭祀場で上位の魔術を売るように

アノール・ロンド

Anor Londo

神となった秩序のデーモンたちの都。今や神々は下界に去り、
残っているのは王母グウィネヴィアと彼女の守人のみ。
試練を突破してグウィネヴィアのもとへ辿り着き、王の器を入手しよう。

竜狩りオーンスタインをさきに倒すと手に入るアイテム
□スモウのソウル

処刑者スモウをさきに倒すと手に入るアイテム
□オーンスタインのソウル

Shop Data：巨人鍛冶屋

品物	必要ソウル
巨人のハルバード	5000
巨人の盾	10000
月光矢	500
竜狩りの大矢	500
雷のボルト	700
巨人の兜	6000
巨人の鎧	8000
巨人の手甲	6000
巨人の足甲	6000

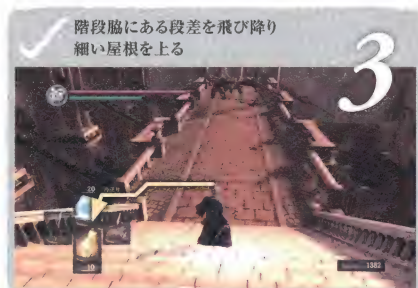
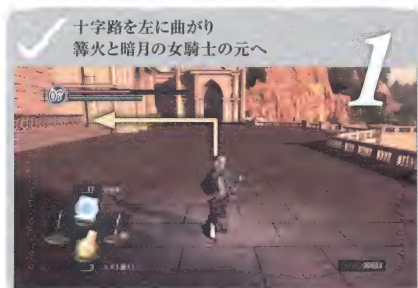
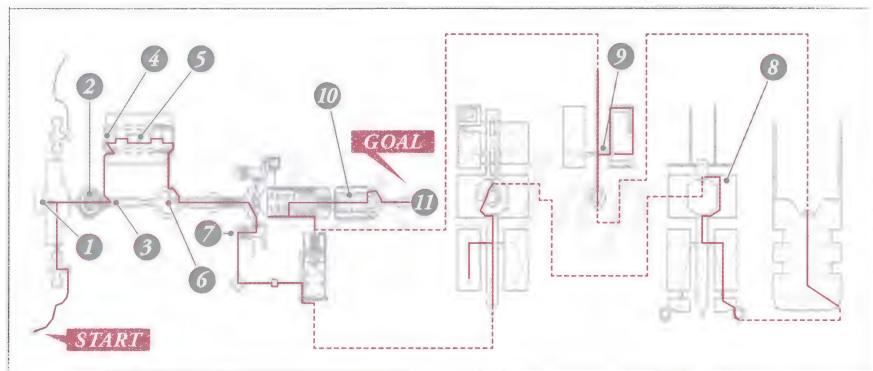
Item List：アイテムリスト
□英雄のソウル
□英雄のソウル
□楔石の塊
□黒鉄の兜
黒鉄の鎧
黒鉄の手甲
黒鉄の足甲
グレートソード
黒鉄の大盾
□太陽の長子の指輪
□寵愛の兜
寵愛の抱かれ鎧
寵愛の手甲
寵愛の足甲
□強い魔法の武器
□竜狩りの大弓
竜狩りの大矢
□宝箱
銀騎士の兜
銀騎士の鎧
□宝箱
銀騎士の手甲
銀騎士の足甲
□宝箱
真鍮の兜
真鍮の鎧
真鍮の手甲
真鍮の足甲
□宝箱
太陽の光の剣
□宝箱
太陽のメダル×3
□宝箱
大竜牙
□宝箱
鷹の指輪
□宝箱
デーモンの楔
□宝箱
デーモンの楔
□宝箱
デーモンの楔×2
□宝箱
ハベルの大盾
□宝箱
ハベルの兜
ハベルの鎧
□宝箱
ハベルの手甲
ハベルの足甲
□宝箱
光る楔石
□宝箱
女神の祝福
□ミミック
金の硬貨
□ミミック
銀の硬貨×5
□ミミック
結晶のハルバード
□ミミック
邪教のクラブ

ルート攻略：細い屋根を伝って建物内へ侵入する

アノール・ロンドは普通のサイズの人間にとっては広大だが、構造はそれほど複雑ではない。❸や❼のように狭い屋根に乗れることさえ知っていれば、ルートを見失うことはないはずだ。❶と❽付近にある篝火を灯しつつ、北と南東のふたつの建物を突破したあとのショートカットも開通させ、着実に攻略ルートを構築していこう。安全性を求めるなら、❻でもう1回左回りにレバーを回して暗月の霊廟で休憩したり、❾でボスと戦うまえに巨人の鍛冶屋と会って武器を調達しておくのもいい。なお、アノール・ロンドに隣接するエリアはセンの古城と公爵の書庫だけではない。隅々まで探索して新たなエリアを見つけ出そう。

十字路を左に曲がり
篝火と暗月の女騎士の元へ

階段脇にある段差を飛び降り
細い屋根を上る

エレベーターに乗って下層へ降りる

窓に開いた穴から北の建物へ進入する

屋根の骨組みを渡り、
途中の鎖を切って反対側を目指す

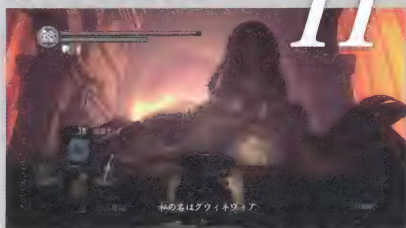
レバーを左回りに1回押し、
北の建物をスルーできる近道を作る

蝙蝠羽のデーモンを倒して
細い屋根を伝い王宮の中へ入る

螺旋階段を上がりきったら反対側を向いて
螺旋階段を迂回し左手前の扉へ

扉を開けて篝火へのショートカットを作る

竜狩りオーンスタインと
処刑者スモウを倒す

太陽の王女グウィネヴィアから
王の器を入手する

BOSS VSデーモン：片方を集中攻撃しよう

竜狩りオーンスタインと処刑者スモウは2体同時に出現し、片方を倒すともう片方が倒れた方を吸収してパワーアップする。その際に敵のHPが全快するので、攻撃を分散させるのは無意味だ。生者になってソラールを呼び出し、つねに2体を視界に収める立ち回りでオーンスタインをさきに倒そう。ちなみに、スモウをさきに倒すとオーンスタインのHPが大幅に増え、帯電した槍を突き刺すガード不能攻撃が追加されて非常に手強くなる。オーンスタインのソウルが欲しい場合を除いて、彼をあとに残すのは止めよう。

パワーアップしたスモウに対しては、盾を構えて周囲を回りながら攻撃の隙に反撃をすればいい。ただし、スモウのヒッププレスだけは密着状態だとガードできない。少し離れてガードするか、素早くモーションを見極めてローリング2回で攻撃範囲外へと逃げよう。

デーモンデータ【竜狩りオーンスタイン&処刑者スモウ】

HP	※1	入手ソウル	30000
入手アイテム	あとに倒す敵によって変化※2		

※1 竜狩りオーンスタインのHPは合体まえが2463、合体後が4473。処刑者スモウのHPは合体まえが3968、合体後が4094
※2 竜狩りオーンスタインをあとに倒すとオーンスタインのソウル、処刑者スモウをあとに倒すとスモウのソウルを入手。また、これらのアイテムとは別に竜狩りオーンスタインが獅子の指輪を落とすことがある

ENEMY 敵情報：ロートレクからアナスタシアの魂を取り戻せ!

火継ぎの祭祀場で黒い瞳のオーブを入手していると、ボス前の大広間で黒い瞳のオーブが震え出す。ここでオーブを使うと、復讐霊となってロートレクの世界に侵入することが可能だ。ロートレクからアナスタシアの魂を取り戻しつつ、侵入プレイの概要を学ぼう。見事ロートレクを倒せば、火防女の魂、人間性5、寵愛と加護の指輪が得られるほか、ボスの部屋の2階にロートレクの防具が入手できる遺体が出現する。ちなみに復讐霊の状態ではエスト瓶が使えない。HPの回復は人間性や奇跡で行なうこと。

ロートレクは槍戦士と魔術師を連れているが、倒すのはロートレクだけでOK。魔術：音送りを使ってかく乱し、ロートレクを集中攻撃しよう。

出現するおもな敵

巨人衛兵

HP	535	入手ソウル	500

左手に持った盾で攻撃を無効化する。右側面や背後から攻撃するか音送りで向きを変えよう

銀の騎士

HP	464	入手ソウル	900

巨大な弓矢と剣で攻撃してくる騎士。王宮内には槍を持った個体もいる。背後からの攻撃が有効

ガーゴイル

HP	1119	入手ソウル	1000

雷のブレスを吐く以外は鐘のガーゴイルとほぼ同様。ガーゴイルの斧槍やガーゴイルの兜を落とす

絵画守り

HP	230	入手ソウル	300

投げナイフと曲刀で攻撃してくる暗殺者。投げナイフや絵画守りの曲刀を落とすことがある

蝙蝠羽のデーモン

HP	419	入手ソウル	500

弓矢で1体ずつおびき出し、盾で槍を弾いてから反撃しよう。まれにデーモンの槍を落とす

カリムの騎士ロートレク

HP	985	入手ソウル	3267

ボス前で黒い瞳のオーブを使うと出現する。人間性、火防女の魂、寵愛と加護の指輪を落とす

ITEM アイテム情報：王の器を活用しよう

グウィネヴィアから入手した王の器を火継ぎの祭壇に置くと王の封印が解かれ、デーモン遺跡と巨人墓場の奥地、そして公爵の書庫に入れるようになる。火継ぎの祭壇へ行くには、フラムトに連れていってもらうかフラムトがいる穴に飛び込めばいい。実はもうひとつ方法があるが、それは自力で見つけ出そう。

王の器の転送機能を使えば、篝火間を瞬時に移動できるようになる。行き先として指定できるのは近くに火防女や誓約を交わせるNPCが居る篝火だけだが、便利なことには違いがない。新たなエリアへ行く際は、火防女がいる篝火でエスト瓶の使用回数を10に増やしてから、転送でそこへ向かうといいだろう。

注目のアイテム

月光矢

巨人の鍛冶屋から買える魔法の矢。鷹の指輪や暗月の弓と併用すると威力を発揮する。1本500ソウルもするが、それだけの価値はある

鷹の指輪

弓やクロスボウの射程を伸ばす指輪。射程が伸びることで距離による威力低下も低減される。巨人鍛冶屋の陰に隠された宝箱から入手できる

王の器

グウィネヴィアからグウィン王の後継にふさわしい勇者に与えられるソウルの器。入手後、各地の篝火を転送によって瞬間移動できるようになる

太陽の長子の指輪

奇跡の威力を高める働きがある指輪。太陽の光の癒しや神の怒りと併用すると効果的だ。暗月の霊廟に倒れている遺体から入手できる

デーモンの槍

圧倒的なリーチと雷属性を備えた槍。筋力と技量を上げていくとかなり強力だ。蝙蝠羽のデーモンが落とすほか、病み村にいるシバから買うことも

ハベルシリーズの防具一式

重いが最高の物理防御力と強靭度を誇る防具。防御の高さにモノを言わせて力押ししたいときに有効だ。石シリーズの防具と違って呪い耐性も高い

NPC NPC情報：巨人の鍛冶屋にクラーグの魔剣を作ってもらおう

巨人鍛冶屋に特定の武器とデーモンのソウルを持って行くと、デーモン武器を作ってもらえる。その中でオススメなのがクラーグの魔剣だ。必要な素材は+10以上の通常強化した曲刀または大曲刀とクラーグのソウル。装備条件は筋力11、技量13と緩いが、その割にはリーチが長く、+5まで強化した際の攻撃力は380オーバーと強力。さらに人間性に応じて攻撃力が上がり、人間性が10以上のときの攻撃力は500前後に達する。魔法強化ができない、炎に強い敵には効果が薄いという欠点もあるが、竜狩りオーンスタインのような雷耐性が高く雷のスピアが効きにくい敵に対抗するために、ぜひ作成しておこう。

NPCデータ

暗月の女騎士

巡礼者を見守る女騎士。火防女でもあり、火防女の魂があればエスト瓶を強化してくれる。グウィネヴィアを殺すと襲いかかってくる

アストラのソラール

信仰の拠り所となる太陽を探し求めている不死の騎士。以前城下不死街で話していると、王宮へ入ってすぐの所にある篝火の部屋に出現する

カタリナのジークマイヤー

センの古城で助けていると王宮南西部にある螺旋階段の部屋に出現。目の前の部屋にいる3体の銀騎士を倒すと、小さな生命の指輪をくれる

巨人鍛冶屋

巨人奴隷の鍛冶屋。巨大な木槌を用いて、デーモン武器や雷武器、結晶武器への進化を行なってくれる。部屋の隅に鷹の指輪を隠し持つ

太陽の王女グウィネヴィア

グウィン王の娘。試練を突破した勇者に王の器を託す。彼女と誓約「王女の守り」を交わすと、太陽の光の恵みや太陽の光の癒しが使用可能に

黒い森の庭

Darkroot Garden

城下不死教区の北に広がる薄暗い森。
その先には「深淵歩き」の騎士アルトリウスの墓があるが、
墓を目指す冒険者を狙う盗賊団のアジトにもなっている。

アルヴィナ

アルトリウスの紋章で開く扉

忍者

シバ

篝火

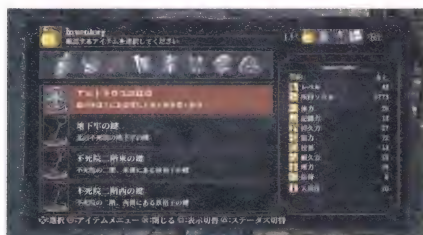
白い光

召喚サイン
異端の魔女ビアトリス

START

城下不死教区へ (→P072)

RUTE ルート攻略：光る花を目印にして進む

森の中は暗く見通しが悪いが、順路や分岐点といった要所や、敵が少ないルート上には光る花が自生している。これを目印にして黒い森の庭を進み、灰色の大狼シフのもとへ向かおう。大狼シフを倒してアルトリウスの契約を入手すれば、このエリアでの目的は達成される。ちなみに、黒い森の庭にはシフ以外のボスがおり、また城下不死教区以外のエリアに通じる抜け道もいくつかある。森を隅々まで探索して、未知のボスやエリアを探し出してほしい。

黒い森の庭の中腹にある封印された扉を開けるにはアルトリウスの紋章が必要だ。事前にアンドレイから20000ソウルで購入しておこう。

光る花に沿って道なりに進む

光を放つ扉をアルトリウスの紋章で開け
階段に沿って右手へ進む

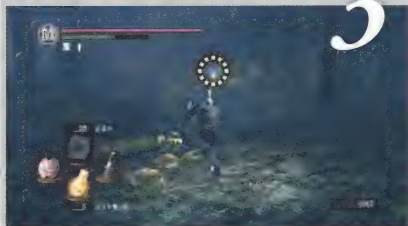
光を放つ花を目印にして直進し、
ふたつ目の花は無視する

3

小道に沿って進み、橋を渡る

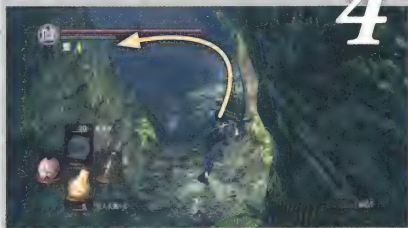
4

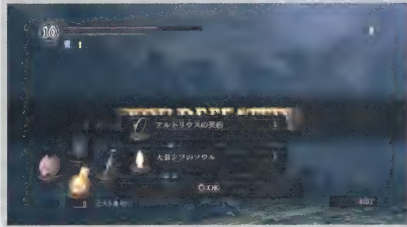
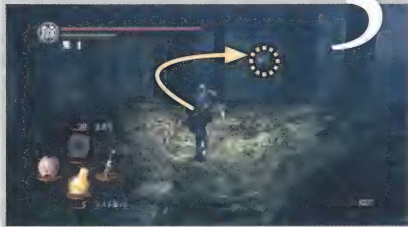
光る花を目指して進む

5

池の中にある宝箱から
魔力の種火を入手する

6

建物の陰にある宝箱から
石シリーズの防具一式を入手する

7

灰色の狼シフを倒して
アルトリウスの契約を入手する

8

BOSS VSデーモン：薙ぎ払いを盾やローリングでやり過ごして懐へ

灰色の大狼シフは、俊敏な動きで口にくわえた巨大な剣を振り回してくる、攻撃力、リーチ、スピードのすべてに優れた敵だ。安全に戦うなら、受け能力が高い盾や大盾で敵の攻撃をガードしてから前脚へ反撃を決めていこう。盾を持っていない場合は、ややリスクは高いがシフの攻撃に合わせてタイミングよく前方にローリングをくり出し、懐に飛び込んでから前脚を攻撃するといい。前脚へある程度ダメージを与えると、シフは前足を引きずり出して動作が極端に鈍くなり、大回転攻撃の際にバランスを崩して転倒してしまう。こうなればもう勝利は目前だ。

デーモンデータ【灰色の大狼シフ】			
HP	3432	入手ソウル	30000
入手アイテム	アルトリウスの契約、大狼シフのソウル		

ENEMY 敵情報：狩猟者を利用してソウルを稼ごう

アルトリウスの紋章で開く扉の先にいる森の狩猟者は手強いが、篝火で復活する敵の中では入手ソウルが最高クラスだ。近くの篝火を灯しておき、1体ずつおびき出してフォースや致命の一撃で崖から落とせば、比較的安全にソウルを稼げる。ただし、アルヴィナと誓約「森の狩猟者」を交わした状態で森の狩猟者を殴ると誓約が破棄される点に注意しよう。アルヴィナに話すまえにオズワルドに免罪してもらえば再度契約を交わせるが、免罪料はかなり高い。誓約を交わしたあとはこのソウル稼ぎは控えよう。

森の狩猟者の一部はステルス状態になっていてロックオンできない。広範囲を攻撃できる武器で戦うか、音送りで動きを制限しよう。

出現するおもな敵

樹人			
HP	193	入手ソウル	100

かみつきとムチのような手で攻撃してくる。倒すと、いずれかの苔玉を落とすことがある

森の狩猟者			
HP	767	入手ソウル	2000

白猫アルヴィナの配下。魔術師、盗賊、騎士、聖職者などがいる。半透明でロックオンできない

大口猫			
HP	1465	入手ソウル	2000

森の中腹に数匹生息する巨大な猫。即死かみつきを持つので、正面には立たないようにしよう

キノコ人			
HP	2376	入手ソウル	500

巨大化して血糊がつき、可愛げが無くなってしまったエリンギ。黄金松脂を落とすことがある

石の騎士			
HP	288	入手ソウル	300

近づくとおもむろに立ち上がり、襲いかかってくる石像。倒すと石の大剣を落とすことがある

弓の英雄ファリス			
HP	767	入手ソウル	5000

ステルス状態で矢を放ってくる盗賊団の一味。倒すとファリスの黒弓とファリスの帽子を落とす

子供キノコ			
HP	633	入手ソウル	50

コミカルな動きが微笑ましいキノコ型の敵。池の周辺に出現する。まれに黄金松明を落とす

ITEM アイテム情報：小ロンド遺跡と地下墓地攻略の鍵となるアイテムを入手

とくに重要なのはアルトリウスの契約と聖職の種火のふたつ。アルトリウスの契約は小ロンド遺跡から深淵へ降りるために必須だ。従って、黒い森の庭は小ロンド遺跡のまえにクリアしておく必要がある。いっぽう聖職の種火は、地下墓地に出現するスケルトンの復活を阻止できる神聖武器の作成に必要だ。場所は明かせないが、森を隅々まで探索し、地下墓地へ行くまえに入手しよう。本作はある程度自由な順番でエリアを攻略できるのだが、このような攻略順に関するセオリーがいくつか存在するのも確かだ。

アルトリウスの契約が必須なのは深淵をクリアするまで。クリアしたあとは外した状態で深淵へ行っても死亡することはない。

注目のアイテム

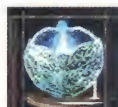
狼の指輪

強靭度を上げる指輪。強靭度が高くなると敵の攻撃にひるみにくくなる。攻撃を中断させられやすい大振りな武器と併用するのが望ましい

見張り塔下層の鍵

牛頭のデーモンが出現した、城下不死街の見張り塔にある扉を開ける鍵。万能鍵で代用することも可能だ。聖職の種火とセットで手に入る

石シリーズの防具一式

重いが絶大な防御力と強靭度を誇る防具。強化はできないものの、初期状態でもその防御力はトップクラス。力押ししたい場合に効果的だ

魔力の種火

リッケルトに渡すことで、+5の魔法武器を魔力武器に進化させられる種火。ひとつ目の橋を渡った先の池にある宝箱から入手できる

猫の誓約指輪

アルヴィナと誓約を交わすと手に入るオンライン用アイテム。これを装備してアルヴィナの召喚に応え、侵入者を撃退すると誓約の絆が深まる

アルトリウスの契約

騎士アルトリウスが深淵の魔物と契約した証の指輪。装備中は深淵に降りても死ななくなり、またダークレイスに対して強くなれる

NPC NPC情報：アルヴィナと誓約を交わして狩猟者に入ることも

アルトリウスの紋章でひとつ目の扉を開け、北側の橋へ行くと、白猫アルヴィナと会える。アルヴィナと誓約「森の狩猟者」を交わすと猫の誓約指輪をもらえ、狩猟者から攻撃されなくなるが、うっかり狩猟者を殴ると誓約が破棄されるので気を付けよう。

ちなみに、猫の誓約指輪をオンラインプレイ時に装備していると、森への侵入者が現われた際にアルヴィナから招集がかかる。侵入者を撃退すると誓約の絆が深まっていき、絆が十分に深まるとステルス状態になれる霧の指輪をもらえるという仕組みだ。

アルヴィナの居場所は北の橋の屋内にある窓辺だ。石シリーズの防具がある方から近づけば森の狩猟者たちと接触せずにアルヴィナと会える。

NPCデータ

白猫アルヴィナ

黒い森の庭にアジトを構える森の狩猟者のボスであり、騎士アルトリウスと大狼シフの数少ない友人でもある。攻撃すると霧のように消えてしまう

東のシバ

誓約「森の狩猟者」を交わすと出現する森の狩猟者の隊長。ステルス状態の忍者を従えており、会話したあと忍者とともに病み村へ移動する

STORY

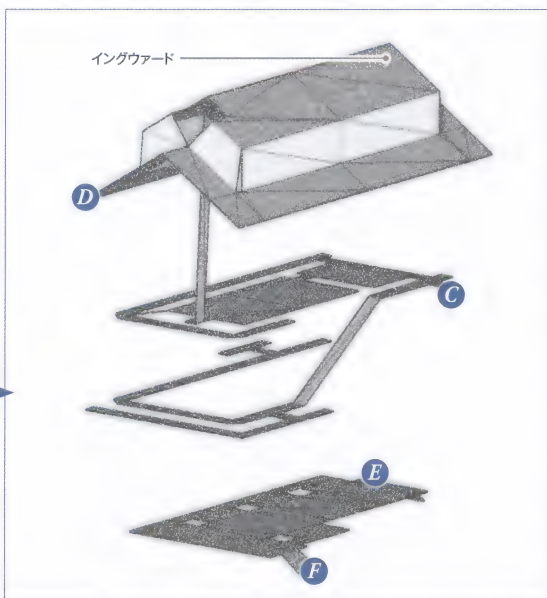
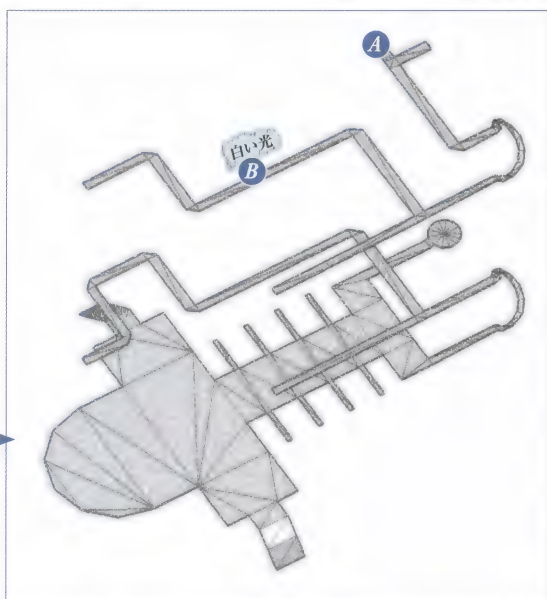
小ロンド遺跡～深淵

New Londo Ruins~The Abyss

闇に堕ちた四人の公王とダークレイスを封印するため、
水没させられた小王国の遺跡。封印を守る賢者のひとりが、
王の器を持った不死の勇者が現われるのを何百年間も待ち続けている。

Shop Data：リッケルト

品物	必要ソウル
ソウルの矢	2000
ソウルの太矢	4000
魔術師の杖	500

Shop Data：イングウァード

品物	必要ソウル
呪抵抗	5000

RUTE　ルート攻略：水門を開けたあと飛び降りるとショートカット可能

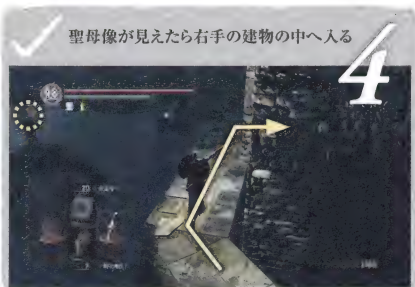
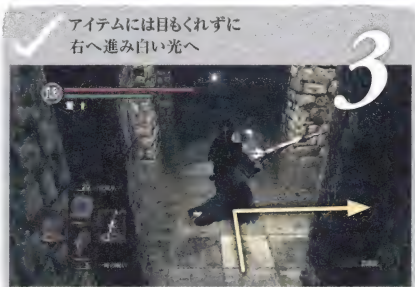
まずイングヴァードから封印の鍵を入手し、それを使って水門を開けることを目指そう。すると城内を満たしていた水が外へ流出し、水門から飛竜の谷との行き来が可能になると同時に、水没していたエリアを探索できるようになる。このあと余力があるようなら脇道にあるとても大きな種火や楔石の塊などを回収してもいいが、余力がないようなら❼の場所から飛び降りて一気にボスのもとへ向かおう。ちなみに小ロンド遺跡に篝火はない。探索は慎重に行なうこと。

小ロンド遺跡は火継ぎの祭祀場の真下に位置しており、火継ぎの祭祀場からリフトに乗ればすぐにたどり着ける。

壷の中の遺体から一時の呪いを入手して道なりに進んでいく　1

小部屋を抜けたら左手の螺旋階段を降りる　2

アイテムには目もくれずに右へ進み白い光へ　3

聖母像が見えたら右手の建物の中へ入る　4

5 暖炉内の梯子を登り、屋根にいるイングウァードから封印の鍵を入手

6 封印の鍵を使って扉を開け、レバーを操作して水門を開く

7 階段を下りたら白い光めがけて飛び降りる

8 アルトリウスの契約を装備して深淵へ降りる

9 四人の公王を倒して分け与えられた王のソウルを入手する

BOSS　VSデーモン：石の防具一式を装備して速攻をかける

四人の公王は、縦穴の底にある深淵に潜んでいる。深淵の闇に飲まれて死亡しないよう、アルトリウスの契約を装備してから縦穴に落ちよう。落下ダメージは受けないので、最上段から飛び降りても問題ない。

四人の公王の攻撃は、痛い、広い、重いと強力なうえ、一定時間ごとに増援が出現する。ここは防御力と強靭度が高い石の防具一式を装備し、緑花草を使って両手持ち攻撃で速攻をかけるのがベストだ。

デーモンデータ【四人の公王】
HP
9504
入手ソウル
40000
入手アイテム
分け与えられた王のソウル

ENEMY 敵情報：一時の呪いを使って亡霊を倒せ！

小ロンド遺跡を攻略するうえで最大の障害となるのが、どんな攻撃でも無効化する亡霊だ。壁をすり抜ける能力も持っており、気がついたときには包囲されて詰んでいた、なんてことも珍しくない。

亡霊にダメージを与えるには、一時の呪いを使えばいい。一時の呪いは4個だけ拾えるほか、亡霊や不死の商人（女）からも入手可能だ。また、呪い武器を用いたり呪い殺された状態でも亡霊にダメージを与えられるが、前者は攻撃力が低い、後者はHP最大値が半減するというデメリットがある。

一時の呪いの効果時間は約1分。武器だけでなく魔法の攻撃にも効果がある。神の怒りでまとめて亡霊を蹴散らすと気分爽快だ。

出現するおもな敵

亡霊			
HP	231	入手ソウル	0

壁をすり抜け、攻撃を無効化する幽霊。2体だけ赤子を抱いた目が赤く強い個体も存在する

ドラゴンゾンビ			
HP	3480	入手ソウル	3000

飛竜の谷に居座る屍竜。遠くから飛び道具で攻撃すると安全に倒せる。竜のウロコを2個落とす

ダークレイス			
HP	525	入手ソウル	900

攻めも守りも巧みな剣士。パリィの練習相手に最適だ。倒すと楔石の塊を落とすことがある

雷の飛竜			
HP	1152	入手ソウル	500

上空を飛び回り、雷のブレスを吐いてくる竜。強敵だが、倒すと竜のウロコを落とすことがある

死体の山			
HP	2059	入手ソウル	5000

体内に爆発する骸骨を隠している。爆発に巻き込まれないよう注意しよう。入手ソウルが多い

心折れた戦士（亡者）			
HP	793	入手ソウル	1000

ふたつの鐘を鳴らしたあと火継ぎの祭祀場で彼と話すと、亡者となって出現。人間性を落とす

ITEM アイテム情報：原盤はとっておきの武器に使おう

小ロンド遺跡では、通常武器を+11以上に進化させるのに必要なとても大きな種火、+11から+14までの強化に必要な楔石の塊、+14から+15までの強化に必要な楔石の原盤がそれぞれ手に入る。これらを入手したら、さっそくアンドレイを訪ねて武器を強化したいところだが、楔石の原盤はとても希少だ。ダークレイスを何体も倒せば複数入手も可能だが、どうせなら亡者兵士の盾や太陽の盾、ラージクラブ、クロスボウ、ファリスの黒弓といった、とくに強力な武器の強化に使おう。

亡者兵士の盾や太陽の盾は、+14から+15にする際に受け能力が3も上昇する。これは楔石の原盤を使う価値が十分にある強化だ。

筋力系の武器でとくにオススメなのがラージクラブ。+15まで強化して筋力を50まで伸ばすと、攻撃力は600近くにも達する。

注目のアイテム

火防女の魂

スタート地点付近にある、エスト瓶の強化に必要なアイテム。付近には亡霊が出現するので、一時の呪いを使う準備をしておこう

一時の呪い

一定時間ゴーストにダメージを与えられるようになるアイテム。4つだけ小ロンド遺跡で拾えるが、亡霊や不死の商人（女）からも入手できる

封印の鍵

水門を開け、四人の公王の元へ行くのに必要となる鍵。王の器を入手したあと、イングウァードに話しかけると入手できる

赤い涙石の指輪

HPが最大値の20%以下になると与ダメージが1.5倍になる指輪。水門の外の塔で入手できる。魔術：強い魔法の盾と併用するといい

とても大きな種火

中央の建物の3階にある宝箱から入手できる種火。アンドレイに渡すことで、+10の通常武器を+15まで強化できるようになる

呪い咬みの指輪

呪いに対する抵抗力を大幅に高める指輪。イングウァードがいる建物の縁に落ちている。とくに、公爵の書庫のボス、シースとの戦いで役立つ

分け与えられた王のソウル

グウィン王から分け与えられた四人の公王のソウル。火継ぎの祭壇にある、封印された扉を開けてラストエリアへ行くのに必要となる

亡霊のギザギザ刃

亡霊にダメージを与えることができる呪われた曲刀。出血効果があり、強攻撃で敵を滅多刺しにする突きが出せる。亡霊がまれに落とす

ひび割れた赤い瞳のオーブ

ほかのプレイヤーの世界に侵入できるオンライン専用アイテム。これは使い切りだが、使ってもなくならない赤い瞳のオーブが何処かにあるという

亡霊の刃

赤子を抱いた女性の亡霊がまれに落とす呪われた短剣。数少ない呪われた武器のひとつであり、亡霊にダメージを与えることができる

楔石の塊

通常武器を+11から+14まで強化するのに必要な素材。水門を開けたあと宝箱からひとつ手に入れられるほか、ダークレイスがたまに落とす

楔石の原盤

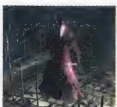
+14の通常武器を+15に強化するのに必要となる希少な素材。ダークレイスがごくまれに落とすが、それ以外にも入手方法がいくつかある

NPC　NPC情報：リッケルトに武器を魔法や魔力系統に進化させてもらう

小ロンド遺跡は火継ぎの祭祀場から来られるため、リッケルトはもっとも早く会える鍛冶屋だ。とくに武器を+5まで強化するだけなら、アンドレイよりもリッケルトに頼んだ方が早いことを覚えておこう。

彼が可能な進化は魔法系統と魔力系統の2種。どちらも理力によって威力が上昇するため、魔術師と相性がいい。魔法武器を+1から+5まで強化する緑楔の大欠片は病み村の大ヒル、魔法武器の+6から+9、魔力武器の+1から+4に強化する青楔石の塊は公爵の書庫のクリスタルゴーレムから入手しよう。

魔力武器でオススメのベースはショーテル。相手が盾でガードしていても、ショーテルの盾半減特性と盾で軽減しにくい魔法属性で押せる。

NPCデータ

「癒し手」イングウァード

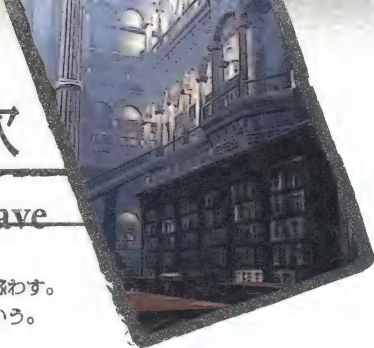
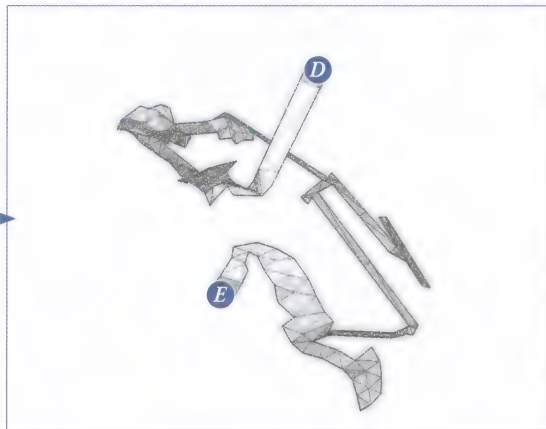
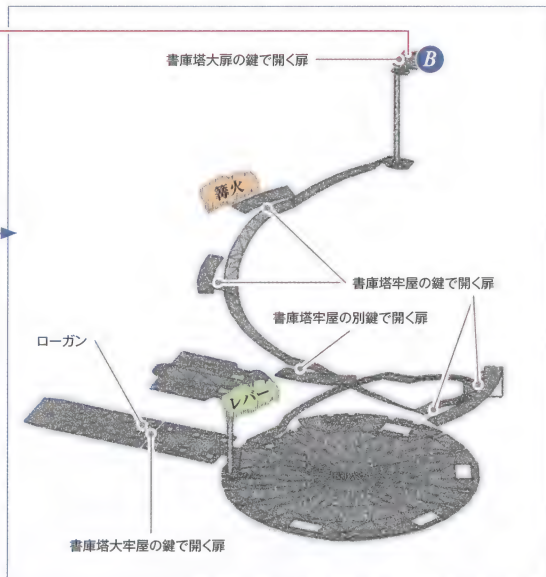
封印を守る賢者。解毒や解呪の魔術を得意としていることから癒し手とも呼ばれる。四人の公王を倒したあと話すと火継ぎの祭祀場へ移動する

魔術鍛冶リッケルト

魔法が発達したヴィンハイム出身の鍛冶屋。年は若いが腕は確かで、武器を魔法や魔力の宿ったものに進化させてくれる

公爵の書庫～結晶洞穴

The Duke's Archives~Crystal Cave

かつて同胞を裏切り大王グウィンに与した白竜シースの居城。
膨大な量の本が所蔵された書庫は複雑な迷路を形成し冒険者を惑わす。
その先にある結晶洞穴にはシースの不死の秘密が眠っているという。

Shop Data：ローガン	
品物	必要ソウル
強いソウルの矢	6000
ソウルの太矢	2000
強いソウルの太矢	8000
追尾するソウルの魂	20000
ソウルの槍	40000
魔法の武器	3000
魔法の盾	3000
ソウルの結晶槍	50000
結晶魔法の武器	20000
ソウルの矢	1000
追尾するソウルの結晶塊	30000

RUTE ルート攻略：犠牲の指輪を装備してシース初戦に敗北しよう

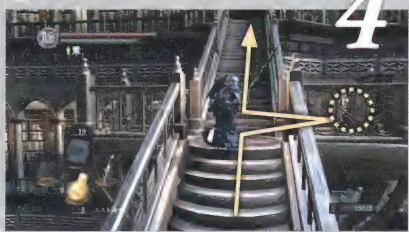
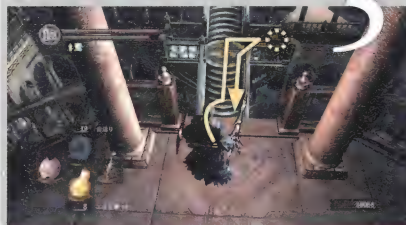
シースとの初戦では敵にダメージを与えられない。ここでは、シースに負けると書庫塔に囚われてゲームが進む。書庫塔を脱出すると舞台は結晶洞窟へ移行。透明床の仕掛けを突破した先でシースと再戦し、これを撃破すればクリアだ。そのあと初戦の部屋に出現する大きな魔法の種火を忘れずに回収しておこう。

なお、書庫塔から脱出したあと初戦の部屋に戻れば敗北時の血痕を回収して部屋から出られるが、それまでに死亡したら目も当てられない。そのリスクを避けるため、シースとの初戦では死んだときに何も失わずに済む犠牲の指輪を装備しておこう。無ければオズワルドから5000ソウルで購入すればいい。

1 白竜シースに負けて書庫塔の牢屋へ投獄される

3 梯子の上で書庫塔大扉の鍵を入手し、螺旋階段を上がって脱出する

2 看守から書庫塔の鍵を奪い取り、脱獄して螺旋階段を下る

4 左側の建物3階にあるハンドルを回し、手前の4階へ移動する

右側の建物4階から飛び降りて
ハンドルを回し、3階の向こう側へ

レバーを引いて結晶洞穴へ通じる
隠し階段を出現させる

梯子を下りてレバーを引き、
篝火の元へ向かう

舞い落ちる粉や七色石を目印にして
透明な床を渡る

書庫塔大牢屋の鍵を入手して
書庫塔へ戻り、ローガンを救出する

白竜シースを倒して
王のソウルを入手する

BOSS　VSデーモン：原始結晶を破壊したら真っ向勝負だ

初戦では犠牲の指輪を装備して死亡しよう。ただし、呪われないよう呪い咬みの指輪も装備しておくこと。2戦目ではまず背後の原始結晶を壊し、シースの不死を解除する。そのあとは前面にある弱点を叩くのみ。シースの攻撃範囲は全方向に及ぶため、回り込んでも効果は薄い。ちなみに、3本の尻尾のうち真ん中の尻尾は切断できる。尻尾はかなり硬いが、切断すればとある強力な武器が手に入るのだ。

デーモンデータ【白竜シース】
HP
5525
入手ソウル
40000
入手アイテム
王のソウル

ENEMY　敵情報：美味しいアイテムを落とす敵が多い

このエリアの敵は手強いが、美味しいアイテムを落とすものも多い。とくに六目の伝道者、クリスタルゴーレム、スキュラは、それぞれ伝道者の三叉槍、青楔石の塊、人間性といった貴重なアイテム落とすコレクター垂涎の敵だ。篝火まで戻る帰還の骨片と、篝火による敵の復活を利用して能力が低い1周目のうちに乱獲し、これらのアイテムを稼いでおこう。

上記3つのアイテムのうち、最優先で入手しておきたいのは人間性だ。人間性を上げればアイテム発見力も上昇し、残るふたつのアイテムも自然と発見しやすくなる。貪欲な金の蛇の指輪も利用すれば、今後のアイテム収集はかなりはかどるだろう。

ローガンの近くにいる2体のスキュラは少々HPが高いが、奇跡：太陽の光の癒しと太陽の光の恵みを落とす。忘れずに入手しておこう。

出現するおもな敵

強化アーマードタスク			
HP	640	入手ソウル	1000

入口に2体出現。挟撃を避けるために倒しておきたいが、誘い骸骨でやり過ごすこともできる

蛇人			
HP	537	入手ソウル	500

大剣と盾で武装した蛇人間。書庫塔大扉の鍵さえ手に入れたら無視してもOKだ

結晶亡者（剣・弓）			
HP	212	入手ソウル	150

弓や剣で攻撃してくる。個々は強くないが数が多く、凶暴化させられると非常に危険だ

貪欲者			
HP	1240	入手ソウル	3000

結晶洞穴へと続く書庫の隠し階段付近で罠を張る敵。倒すと魔力のファルシオンを落とす

クリスタルゴーレム（琥珀）			
HP	1360	入手ソウル	2500

HPや攻撃力が高い以外は青と同じ。条件を満たすと、中からジークリンデが出現する

五足のバイバル			
HP	740	入手ソウル	300

シース戦の前に群れを成して出現する敵。手強いが、倒すと解呪石を落とすことがある

ソルロンドのレア（亡者）			
HP	531	入手ソウル	1000

城下不死教区で奇跡をすべて買うと書庫塔の牢に出現。倒すと人間性7と白のタリスマンを落とす

六目の伝道者			
HP	387	入手ソウル	800

ソウルの矢と周囲の敵を凶暴化させる術を使う敵。まれに伝道者の三叉槍を落とすことがある

上級蛇人			
HP	362	入手ソウル	2000

書庫塔大扉の鍵を持つコブラ頭の怪物。遠くからの魔法はローリングで回避しよう

スキュラ			
HP	350	入手ソウル	300

牢屋の中からの攻撃が有効。奇跡：太陽の光の恵み、太陽の光の癒し、人間性を落とすことも

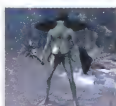
クリスタルゴーレム			
HP	680	入手ソウル	800

結晶洞窟とその周辺に多数出現する、物理防御が高い巨人。青楔石の塊を落とすことがある

月光蝶			
HP	1255	入手ソウル	400

手を出さなければ無害な敵。飛び道具なら倒すことが可能だ。ごくまれに青楔石の原盤を落とす

結晶騎士			
HP	742	入手ソウル	3000

シースの部屋を守る騎士。のけぞらせにくいため、致命の一撃やリーチの長い武器で対処しよう

「ビッグハット」ローガン（亡者）			
HP	719	入手ソウル	1000

魔法をすべて買うとシース初戦の部屋に出現。魔術：白竜の息、ビッグハット、結晶の錫杖を落とす

ITEM アイテム情報：魔術：強い魔法の盾を必ず入手しよう

公爵の書庫には、魔法に縁のある強力なアイテムが数多く眠っている。その中でもっとも強力といえるのが、魔術：強い魔法の盾。右手に杖、左手に盾を装備してこの魔術を使うと、30秒間だけ大幅に盾の性能がアップするのだ。この魔術があれば混沌の廃都イザリスの難敵である混沌の苗床を大幅に突破しやすくなるので、必ず入手しておくこと。ただし、盾を外したり背中に背負うと途中で効果が切れてしまう。

注目のアイテム

書庫塔牢屋の鍵

書庫塔の看守が持っている鍵。シースとの初戦に敗北したあと囚われる書庫塔の牢屋から脱出したり、ほかの牢屋を開けるのに使う

書庫塔牢屋の別鍵

書庫塔の牢屋から脱出して少し進み、部屋から飛び降りた先にある鍵。亡者化したレアと戦ったり、書庫塔大牢屋付近への抜け道を通るのに必要だ

書庫塔大牢屋の鍵

書庫から結晶洞穴への隠し階段付近にある宝箱から入手できる鍵。書庫塔大牢屋に囚われたローガンを救出するのに必要となる

書庫塔大扉の鍵

書庫塔の底にある梯子を登り、蛇人2体と上級蛇人が守っている宝箱から入手できる鍵。書庫塔から脱出し、書庫へ戻ってくるのに必要だ

火防女の魂

火防女に渡すことでエスト瓶使用時のHP回復量を強化してもらえるアイテム。ローガンが囚われている書庫塔大牢屋の奥で入手できる

伝道者の三又槍

六目の伝導者がまれに落とす槍。攻撃力は高くないが片手の強攻撃で3ヒットする突き、両手の強攻撃で周囲の味方を鼓舞する踊りが出せる

青楔石の原盤

魔法武器を+9から+10に、魔力武器を+4から+5に強化する素材。透明な床地帯を、七色石を駆使して順路とは違う方向へ進むと手に入る

結晶の種火

巨人の鍛冶屋に渡すと、結晶武器への進化が可能になる種火。結晶洞穴へ通じる隠し階段付近の宝箱から入手できる

分け与えられた王のソウル

白竜シースが持っている、グウィン王から分け与えられたソウル。火継ぎの祭壇にある封印された扉を開け、ラストエリアへ進むために必要となる

大きな魔法の種火

リッケルトに渡すと、+5の魔法武器を+10まで強化できるようになる種火。シース撃破後、シースと初めに戦った部屋に戻ると入手できる

魔術：強い魔法の盾

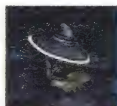
左手の盾を30秒間だけ大幅に強化する魔術。使用回数が3と少ないので、佇む竜印の指輪と併用しよう。右側の書庫の4階で入手できる

魔術：追尾するソウルの結晶塊

周囲に敵を自動追尾する弾を浮遊させる魔術。1発の威力は追尾するソウルの塊の約2倍。これを習得すると、魔術師の強さが際だってくる

NPC NPC情報：シースを倒すまえにローガンを救出しよう

センの古城で籠牢からローガンを救出していると、書庫塔大牢屋にローガンが再出現する。結晶洞窟へ通じる隠し階段付近で入手できる書庫塔大牢屋の鍵を入手したら、いったん書庫塔に戻って彼を救出しよう。すると、鍵があった付近にローガンが移動し、そこでシースの不死の秘密と強力な結晶魔術を教えてもらえる。ただし、籠牢や書庫塔大牢屋からローガンを救出せずにシースを倒してしまうと、ローガンから結晶魔術を教えてもらえなくなるので注意しよう。

NPCデータ

「ビッグハット」ローガン

センの古城で救出していると出現。書庫塔大牢屋から出すと魔術を販売するように。シースを倒し、魔術をすべて買うと、装備を残して亡者化する

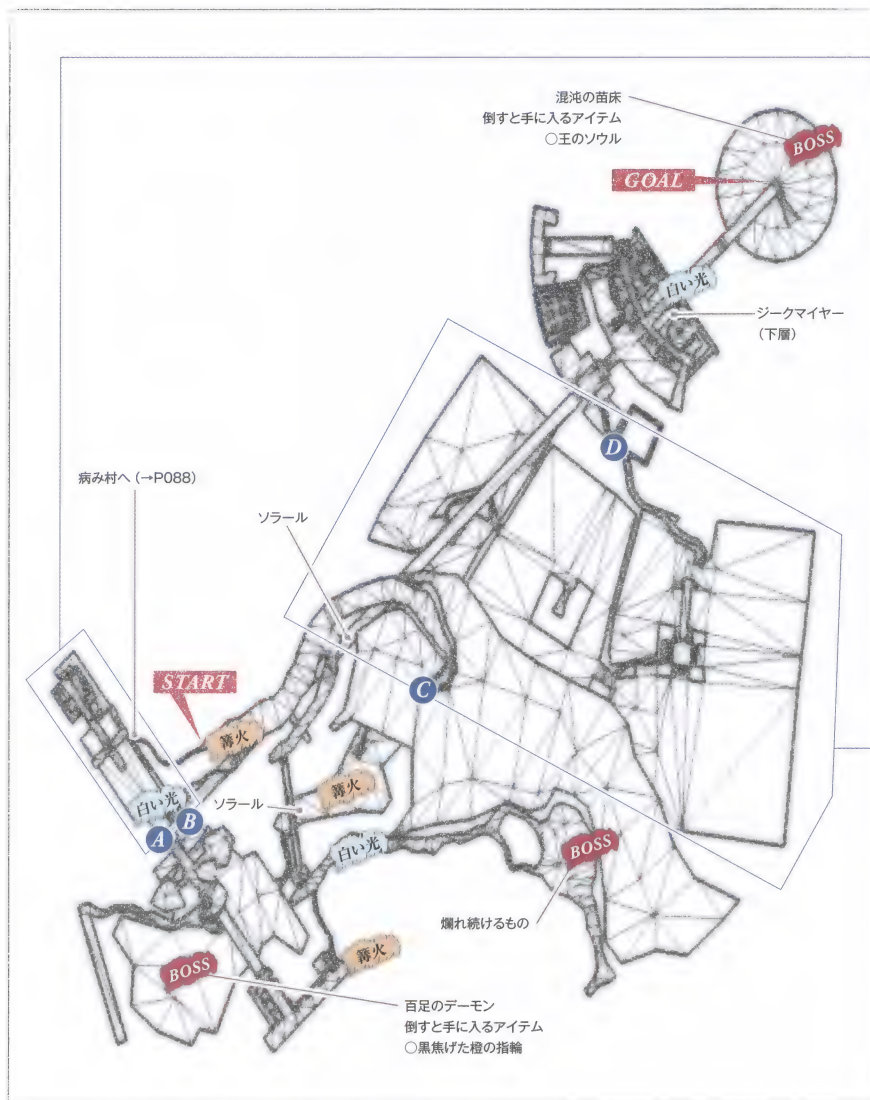
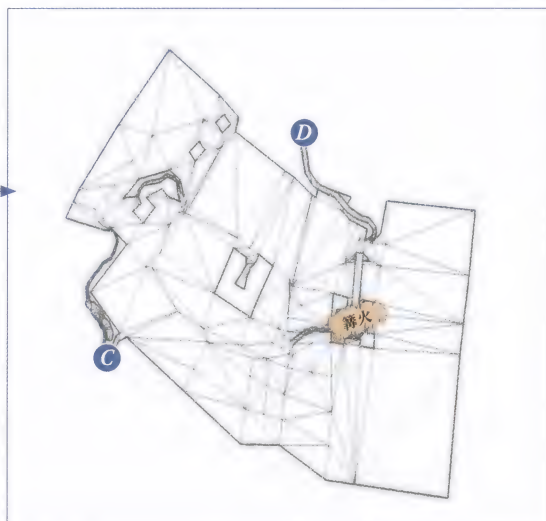
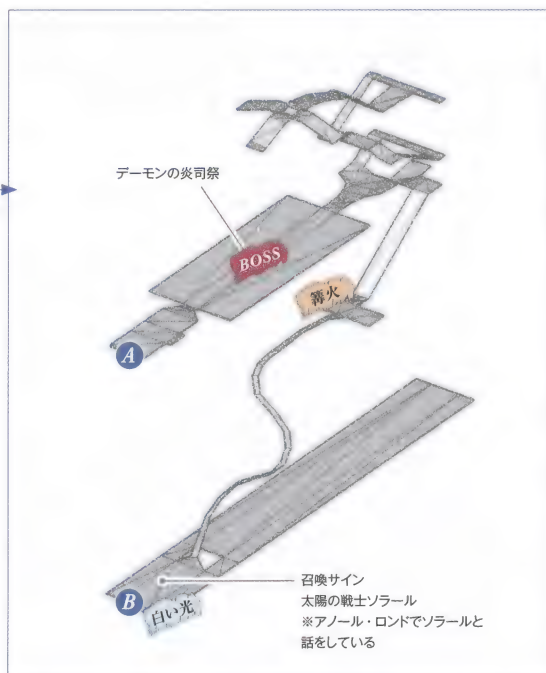
カタリナのジークリンデ

ジークマイヤーの娘。ジークマイヤーが病み村へ移動したあと結晶洞穴前に出現するクリスタルゴーレム（琥珀）を倒すと、その中から現われる

STORY

デーモン遺跡～混沌の廃都イザリス

Demon Ruins~Lost Izalith

溶岩渦巻く地の底に作られたデーモンの巣窟。イザリスの魔女が生み出した混沌の炎に飲まれ、廃墟と化した都市の最深部では、今もなお異形の苗床からデーモンが生まれ続けている。

RUTE ルート攻略：3体のボスを倒して混沌の廃都イザリスへ

デーモン遺跡はクラーグの住処の隣にある。小ロンド遺跡と飛竜の谷、病み村を経由するのが近道だが、もっと早く来られる方法もあるので探してみよう。

クリアまでの流れとしては、まずデーモン遺跡で爛れ続けるもの、デーモンの炎司祭、百足のデーモンを倒して混沌の廃都イザリスへ進もう。イザリスへ入ったら、百足のデーモンから入手した黒焦げた橙の指輪を装備して溶岩地帯を渡る。そして最深部に出現する混沌の苗床を倒し、王の器を入手すればいい。なお、デーモンの炎司祭の前にある連絡通路を通って、デーモン遺跡の途中から混沌の苗床前へ一気にショートカットができる。それは自力で見つけてほしい。

爛れ続けるものを倒し溶岩を硬化させる 1

周囲のデーモンを全滅させて篝火を灯す 3

山羊頭のデーモンが見えたら引き返してカークとの挟撃を避ける 2

穴堀りウジ虫の巣窟にある大きな炎の種火を入手する 4

デーモンの炎司祭を倒す

5

分岐を上に進みクラーグの住処へのショートカットを作る

6

太陽虫を倒して太陽虫を入手する

9

百足のデーモンを倒して黒焦げた橙の指輪を入手する

7

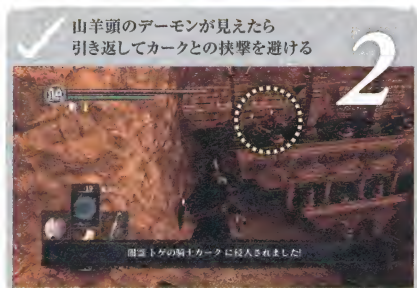
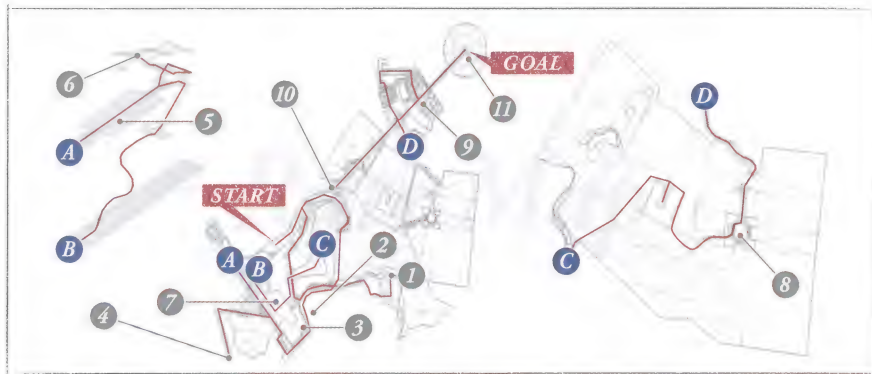
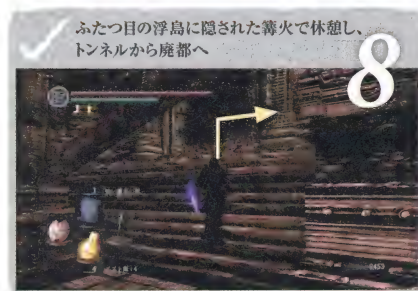
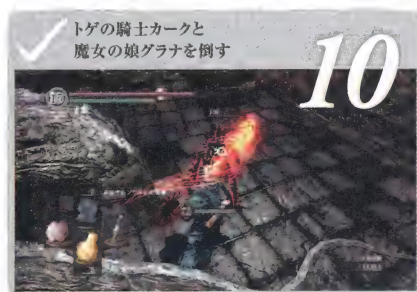
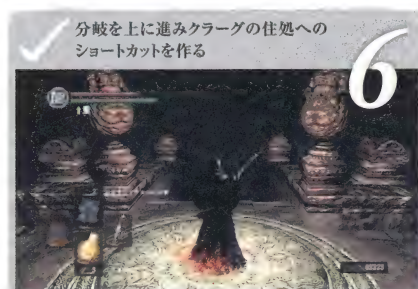
トゲの騎士カークと魔女の娘グラナを倒す

10

ふたつ目の浮島に隠された篝火で休憩し、トンネルから廃都へ

8

混沌の苗床を倒して王のソウルを入手する

11

BOSS ボス1 爛れ続けるもの：炎耐性を上げて真っ向勝負

爛れ続ける者との戦闘は、マップの隅にある黒金糸シリーズの防具を入手すると開始される。敵の攻撃はどれも回避困難で逃げ場はない。殴り合ってどちらがさきに力尽きるか、という勝負になる。そのため、この戦いでは攻撃力と炎耐性が何よりもモノを言う。戦闘が始まったら、すぐ炎耐性に優れる黒金糸シリーズの防具と炎方石の指輪を装備しよう。武器は雷のスピアがいい。あとは離れた場所で熱風と触手をガードし、触手の先を攻撃。触手が引っ込んだらつぎの攻撃に備えてHPを回復しよう。回復不足なら、注ぎ火でエスト瓶の使用回数を増やしたり、人間性を使うこと。

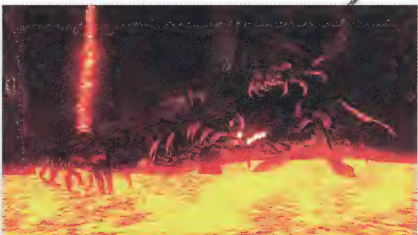
デーモンデータ【爛れ続けるもの】			
HP	4200	入手ソウル	10000
入手アイテム	－		

BOSS ボス2 デーモンの炎司祭：背後から攻撃しつつ全方位攻撃をやり過ごす

デーモンの炎司祭は非常に長いリーチを持ち、攻撃頻度も高めだ。遠距離で打ち合っては分が悪いので、移動を妨げる枝をローリングで破壊しながら間合いを詰めよう。十分近づいたところでロックオンし、背後に回り込んで尻尾を攻撃する。デーモンの炎司祭が地面を叩いたり前方をなぎ払ったら、全方位に衝撃波を発生させる予兆だ。すぐ盾でガードするなり後ろにローリングするなどしてやり過ごそう。ちなみにデーモンの炎司祭は全身炎に包まれているが、特別炎に耐性があるわけではない。火球や火の玉などの呪術やクラーグの魔剣は普通に効くことを覚えておこう。

デーモンデータ【デーモンの炎司祭】			
HP	5448	入手ソウル	10000
入手アイテム	デーモンの杖		

BOSS ボス3 百足のデーモン：入口の右手にある広い足場で戦おう

戦いの舞台は、触れると猛烈な勢いでHPが減っていく溶岩の海だ。所々に冷えた溶岩でできた足場があるが、入口の足場は狭くて戦いにくい。まずは入口の右手にある、広くて戦いやすい足場へ移動しよう。ここで盾を構えて待ち、敵が上陸したら懐に潜り込んで左脚を攻撃する。懐に潜り込んでからは、右脚から始まるストンピングと飛び上がってからの衝撃波に要注意だ。なお、敵の右手と尻尾は切断できるが、切り落とすとそれらが個別に襲いかかってくる。切断した部位を倒すと溶岩のダメージを減らす黒焦げた橙の指輪が手に入るが、そもそも足場に上陸させた時点で不要なうえ、本体を倒すことでも入手可能だ。いたずらに敵の戦力を増やさないよう、徹底して左脚を狙おう。

デーモンデータ【百足のデーモン】			
HP	5148	入手ソウル	20000
入手アイテム	黒焦げた橙の指輪		

BOSS ボス4 混沌の苗床：まずは左右の光る枝を破壊せよ

本体は巨木のうろの中にあるが、いきなり本体を攻撃しても無駄だ。まずは左右の光る枝を両方破壊して攻撃が効くようにする必要がある。枝を破壊する順番は問わない。1本目の枝を破壊すると、叩きつけに加えて鉤爪による攻撃と床の崩壊が始まる。魔術：強い魔法の盾や魔法の盾を使って攻撃を防ぎつつ、継ぎ目がない内側の崩れない部分を通ってもう1本の枝を目指そう。両方の枝を破壊したらいよいよ本体のもとへ行くわけだが、うろに近づくと床が崩落するのでいったん立ち止まること。落ち着いて眼下に見える枝に飛び移り、そこからうろへ侵入しよう。

デーモンデータ【混沌の苗床】			
HP	2	入手ソウル	40000
入手アイテム	王のソウル		

NPCを殺害すると得られるもの COLUMN

NPCを攻撃すると、敵と同じく倒すことができる。中にはほかで得られない貴重なアイテムを落とすNPCもいるが、NPCも黙ってやられるわけではない。攻撃すればほとんどが反撃してくるので準備してから叩こう。ちなみに敵対関係になったNPCや殺害したNPCとは話せなくなるが、つぎの周へ行けばすべて元通りに復活する。

火防女やグウィネヴィアを倒せば貴重なアイテムの入手に繋がるが、オンラインでPCに乱入されるリスクも負ってしまう。

✓ NPCを殺害すると得られるもの

NPC	得られるもの
暗月の女騎士	1000ソウル、火防女の魂
アンドレイ	1000ソウル、人間性3、アルトリウスの紋章、鍛冶屋の金槌
イングウァード	1000ソウル、封印の鍵
ヴィンス	1000ソウル
オズワルド	2000ソウル、人間性の双子×2、罪人録
巨人鍛冶屋	3000ソウル、巨人鍛冶の木槌
グウィネヴィア	王の器
クラーナ	1000ソウル、炎の大嵐
グリッグス	1000ソウル、人間性1、魔術：音無し、静かに眠る竜印の指輪
心折れた商人	1000ソウル
心折れた戦士	1000ソウル
ジークマイヤー	1000ソウル、人間性3、斑方石の指輪
ジークリンデ	1000ソウル
シバ	3000ソウル、人間性2、ムラクモ、鉄の円盾
ソラール	1000ソウル、人間性2、白のサインろう石、太陽のタリスマン、太陽の直剣、太陽の盾、鉄の兜、太陽印の鎧、鉄の腕輪、鉄の足甲
ドーナル	1000ソウル
ニコ	1000ソウル
忍者	2000ソウル、人間性、暗い木目指輪
パッチ	2000ソウル、人間性4、三日月斧
バモス	1000ソウル、バモスのハンマー、王族の兜
不死院の騎士	100ソウル、エスト瓶、不死院二階東の鍵
不死の商人（男）	50ソウル、人間性、民家の鍵、橙の助言ろう石、打刀
不死の商人（女）	50ソウル
ペトルス	1000ソウル、人間性2
ラレンティウス	1000ソウル
リッケルト	1000ソウル
レア	1000ソウル、人間性7、白のタリスマン
ローガン	1000ソウル
ロートレク	1000ソウル、人間性5、寵愛と加護の指輪

※アナスタシア、アルヴィナ、大カラス、巣の交換者、フラムトは殺害不可

ENEMY 敵情報：穴掘りウジ虫となりそこないとは戦うな

とくに手強い敵は、非常に硬く即死かみつきを持つ穴掘りウジ虫と、スピード、パワー、HPに優れるなりそこないの2体だ。いずれの敵も、倒すにはリスクとリターンが釣り合わない。無視するのがいちばんだ。とくに穴掘りウジ虫はその場から動けないので、駆け抜けるだけで簡単にやり過ごせる。デーモン遺跡ふたつ目の篝火を守る個体だけ、魔術：音送りで陽動してから倒せばいい。いっぽう、溶岩地帯にいるなりそこないは移動速度が速くて数も多いため、1回も被弾せずに振り切るのは難しい。ここは奥の手魔術：強い魔法の盾を使ってダッシュだ。もしくは、木の根の上を伝って進もう。そうすればいくらか気付かれにくい。

出現するおもな敵

太陽虫に寄生されたソラール			
HP	938	入手ソウル	1000

強い光を放つ太陽虫を倒さずに進むと連絡通路に出現。倒すと彼の武具セットが手に入る

寄生虫			
HP	68	入手ソウル	18

たまご背負いを倒すと5匹まとまって出現。なかなか手強いので出現した瞬間に倒したい

デーモン像			
HP	300	入手ソウル	300

近寄ってきて炎を吐く石像。かなり硬い。側面に回り込んで炎を避けながら攻撃しよう

山羊頭のデーモン			
HP	643	入手ソウル	800

ガード後に反撃するか後ろに回り込んで攻撃しよう。デーモンの大鉈を落とす場合がある

牛頭のデーモン			
HP	900	入手ソウル	1200

城下不死街以来の登場。尻尾の辺りを攻撃すると安全だ。デーモンの大斧を落とすことがある

穴掘りウジ虫			
HP	616	入手ソウル	300

篝火や種火付近から飛び出してくる。即死級のかみつきを持つ。強い割に入手ソウルが少ない

太陽虫			
HP	79	入手ソウル	30

混沌の廃都イザリスとデーモン遺跡の連絡通路に出現。目が光っている個体は太陽虫を落とす

イザリスの混沌			
HP	650	入手ソウル	1000

触手と耐久度を減らす酸で攻撃してくるほか、上から落ちると囓られる。赤楔石の塊を落とす

なりそこない			
HP	1407	入手ソウル	2000

HPと攻撃力が高い強敵。魔術：強い魔法の盾をかけて駆け抜けるか、高所から弓矢で倒そう

楔のデーモン			
HP	3137	入手ソウル	5000

連絡通路上に居座る強敵。この固体だけ篝火で復活するので、デーモンの楔稼ぎに利用できる

魔女の娘グラナ			
HP	698	入手ソウル	5000

混沌の呪術を操る呪術師。ガードしないので、近づいてねじ伏せよう。イザリスの杖を落とす

闇霊　トゲの騎士カーク			
HP	719	入手ソウル	26950

生者状態限定で2度に渡って出現。入手ソウルが非常に多いので、ぜひ2回とも撃退しよう

トゲの騎士カークの防具を手に入れろ！
COLUMN

デーモン遺跡と混沌の廃都イザリスでは、最下層でも登場した闇霊　トゲの騎士カークが2度に渡って出現する。見事カークを3回とも撃退すると、ある場所に彼の防具一式が出現するのだ。撃破する順番は自由だが、カークを倒すまえにエリアのボスを倒すと出現しなくなる。取りこぼしが無いようにしよう。

カークの鎧はローリングに攻撃力を与える。ダメージは少ないが無敵中に攻撃できて便利。

ITEM アイテム情報：寄り道して炎に関係あるアイテムを集める

デーモン遺跡と混沌の廃都イザリスには、炎にちなんだ以下のようなアイテムが手に入る。ただし、これらのうちクリアまでの最短ルート上で取れるのは黒焦げた橙の指輪と王のソウルのふたつだけだ。マップを隅々まで探索し、残りもすべて手に入れておきたい。また、赤楔石の原盤はイザリスにある毒沼の迷路で入手できる。ここを探索する際は、解毒用の魔術：治癒か毒紫の苔玉を用意しておくとともに、毒への耐性を上げる毒咬みの指と毒沼に足を取られずに済む錆びた鉄輪を装備しておくといい。

毒沼地帯の底では敵が大口を開けて待ち構えている。毒沼へ降りる際にうっかり真上に落ちて喰られないようあらかじめ飛び道具で倒しておこう。

注目のアイテム

黒金糸シリーズの防具一式

毒耐性と火耐性に優れ、軽くて防御力も高い優秀な防具。強化はできないが、そのままで十分強い。爛れ続けるものの目の前に落ちている

大きな炎の種火

デーモン遺跡で手に入る種火。地下墓地の骸骨鍛冶屋バモスに渡すことで、+5の炎の武器を+10まで進化させられるようになる

黒焦げた橙の指輪

百足のデーモンの本体や切り落とした尻尾を倒すと入手できる指輪。装備すると溶岩によるダメージが減少し、蹴り攻撃に炎属性が付加される

混沌の炎の種火

デーモン遺跡の溶岩地帯で入手可能な種火。地下墓地のバモスに渡すことで、+5の炎の武器を混沌の武器に進化させられるようになる

太陽虫

巨人墓場の探索に便利な、被るとまぶしい光を放つ頭装備。デーモン遺跡とイザリスを結ぶ連絡通路のイザリス側にいる太陽虫から入手できる

赤楔石の原盤

+9の炎の武器を+10に、+4の混沌の武器を+5に強化する素材。混沌の廃都イザリスの崩れる床の底にある毒沼の迷路で入手できる

なぎ払う混沌の炎

混沌の廃都イザリスのボス前分岐を真っ直ぐ進むと拾える呪術。前方に火炎弾を連射し、着弾地点に溶岩を残す。人間性で威力が上昇する

王のソウル

混沌の苗床を倒すと手に入る、イザリスの魔女のソウル。火継ぎの祭壇にある封印された扉を開き、ラストエリアへ進むのに必要となる

NPC NPC情報：太陽虫撃破がソラール生存の鍵

ここでは、太陽を探してロードランを奔走するソラールと2度に渡って遭遇する。ソラールとの遭遇場所は、1回目は百足のデーモンを倒した直後にある篝火付近、2回目は混沌の廃都イザリスとデーモン遺跡を結ぶ連絡通路のイザリス側だ。イザリスへ入るまえにデーモンの炎司祭前の近道を通り、目が赤く光る太陽虫を倒しているとソラールは生存。この場合、とある場所で助っ人として彼の霊体を呼び出せるようになる。太陽虫を倒していないとソラールは太陽虫に寄生されて正気を失ってしまう。この場合、たとえ彼を倒さなくてももう助からないが、兜の下の素顔が見られる貴重なチャンスが訪れる。

NPCデータ

アストラのソラール

アノール・ロンドで会話後イザリスの入口に出現。イザリスに入る前にショートカットを通って特定の太陽虫を倒していると生存させられる

カタリナのジークマイヤー

病み村でピアスシールドを入手していると毒沼の迷路で出現。彼の体力が半分以上のときに敵を倒すと生存させられ、半分未満だと死亡する

地下墓地

The Catacombs

ネクロマンサーに操られた骸骨たちが蠢いているカタコンベ。
谷の上から下へと降りていく構造となっており、
谷底には墓王ニトの力を盗んだ屍術師三人羽織が待ち受けている。

篝火

バモス

レバー

白い光

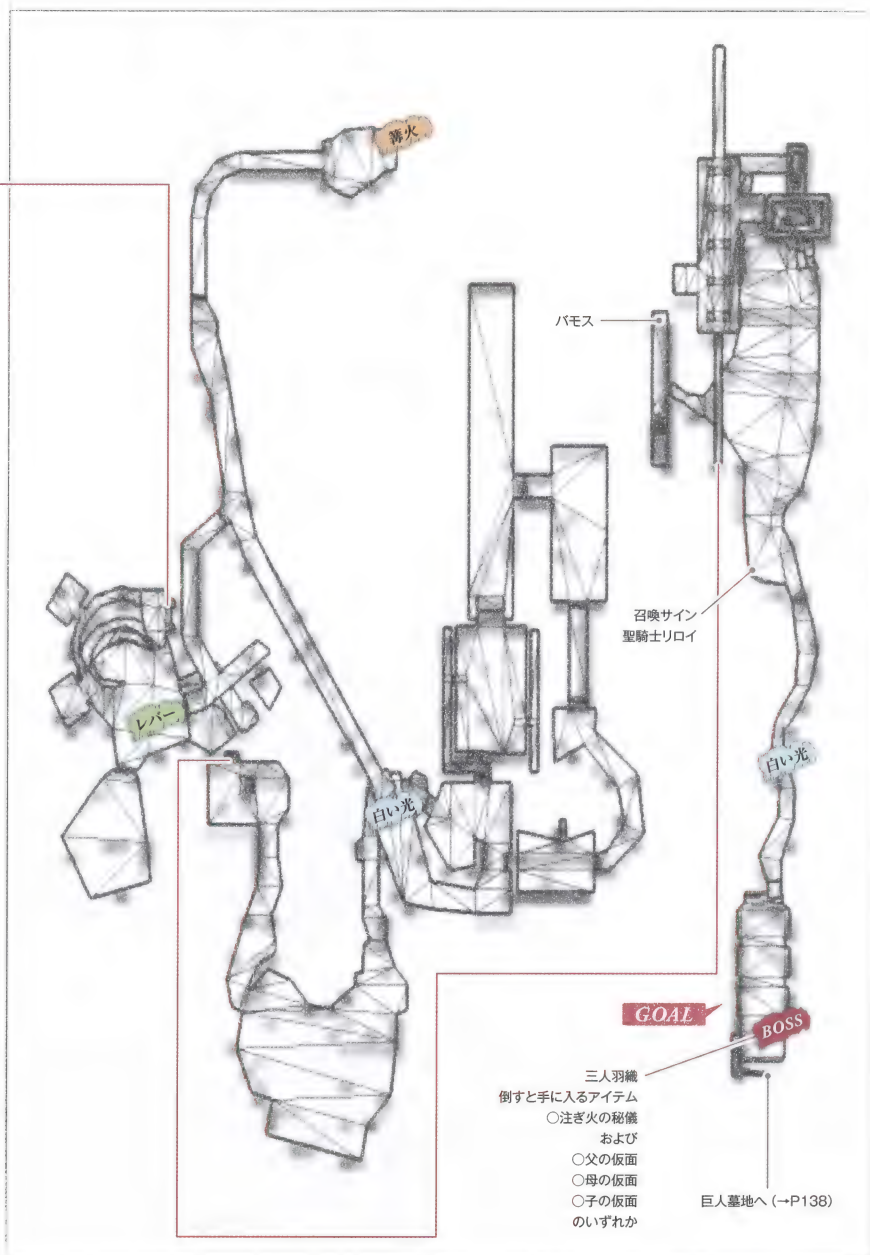
召喚サイン
聖騎士リロイ

白い光

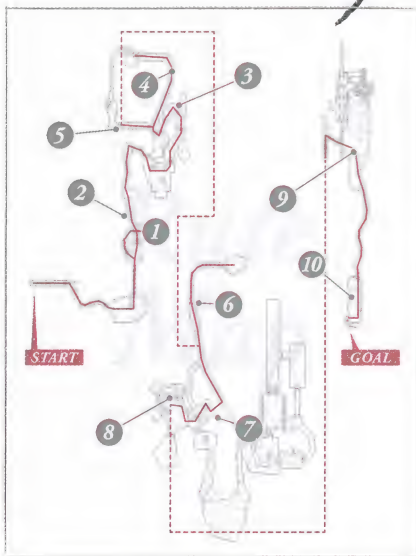
GOAL

BOSS

三人羽織
倒すと手に入るアイテム
○注ぎ火の秘儀
および
○父の仮面
○母の仮面
○子の仮面
のいずれか

巨人墓地へ（→P138）

RUTE ルート攻略：飛び降りることで思わぬショートカットができる

地下墓地は上中下の3層構造だ。上層からスタートして中層を経由し、下層にいる三人羽織を倒すのが目的となっている。上から下へ降りていく構造上、地下墓地では飛び降りることで大幅にショートカットができる場所が多い。落下ダメージを推し量る七色石や即死以外の落下ダメージを無効化する魔術：落下制御を利用して、いろいろな場所から飛び降りてみよう。そうすれば、以下で紹介するルート以外にもさまざまなルートが発見できるはずだ。

2本目の橋からこのように飛び降りることでもショートカットが可能。谷底へ降りて明るい方へ進めばボスのもとへたどり着ける。

4 石像から飛び出す針に注意しながら、橋を通行可能にするレバーを目指す

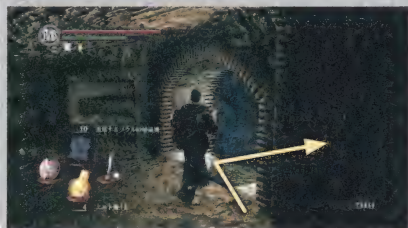
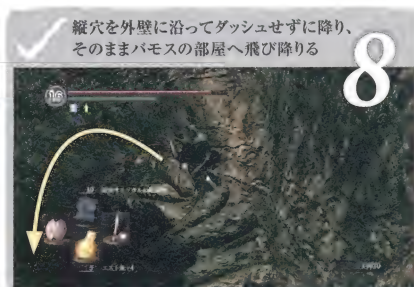
5 橋の上から右手の足場へ飛び降り、突き当たりの壁の向こうにある篝火へ

6 レバーを押してふたつ目の橋を通れるようにする

7 ふたつ目の橋の上からローリングで飛び降りて奥にあるレバーを操作する

8 縦穴を外壁に沿ってダッシュせずに降り、そのままバモスの部屋へ飛び降りる

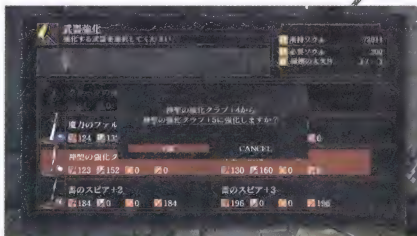
9 バモスの部屋から出て、骸骨車輪をかわしながら右手へ進む

10 三人羽織を倒して右手の階段を上る

BOSS　VSデーモン：本体を集中攻撃あるのみ

三人羽織が出現する部屋へ飛び降りる際に、落下ダメージを少し受けてしまう。魔術：落下制御があるなら、魔法の武器などとともに飛び降りるまえにかけておくこと。三人羽織の攻撃パターンは、分身を生み出しながらひたすら火の玉で攻撃してくるというもの。本体と分身を見分ける方法はない。本体と思しきものをひたすら攻撃あるのみだ。分身は相手にしていてもキリがないので無視しよう。炎のダメージに対して耐性が高いガーゴイルの盾を左手に構えたり、炎耐性を上げる激しい発汗の呪術があれば火の玉の脅威も減り、有利に戦うことができる。

デーモンデータ【三人羽織】			
HP	1989	入手ソウル	6000
入手アイテム	注ぎ火の秘儀、父・母・子の仮面のいずれか		

ENEMY　敵情報：飛び道具と神聖武器が大活躍する

地下墓地でやっかいな敵は、いくら倒しても復活してくるスケルトンだ。スケルトンの復活を阻止するにはふたつの方法がある。ひとつ目はスケルトンを操っている屍術師を倒すこと。屍術師は近接武器が届きにくい位置にいるので、弓矢やソウルの矢といった射程の長い飛び道具を用意しておこう。もうひとつは神聖武器だ。神聖武器で倒せば、屍術師を倒さなくてもそのスケルトンの復活を阻止できる。神聖武器は巨人墓場のボス戦でも大活躍するので、事前に神職の種火を探し出して作成しておこう。

神聖武器は対スケルトン専用だ。ベースにする武器は、スケルトンの体勢を崩せる打撃武器か、もしくはガード突きが出せる刺剣や槍がいい。

出現するおもな敵

スケルトン（剣）			
HP	195	入手ソウル	0

俊敏な動作で剣を振るう骸骨。墓の屍術師を倒すか神聖武器で倒せば復活を阻止できる

巨大スケルトン（大剣）			
HP	418	入手ソウル	500

体力があり、のけぞらせにくい巨大骸骨。攻撃をガードするか後ろに回り込んでから攻撃すること

墓の屍術師			
HP	411	入手ソウル	800

ランタンから炎の魔法を放ってくる屍術師。倒すと、特定のスケルトンの復活を阻止できるように

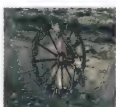
楔のデーモン			
HP	2133	入手ソウル	1000

センの古城にも登場した敵。強敵だが入手ソウルが多く、くさびの刺又やデーモンの楔を落とす

スケルトン（弓）			
HP	166	入手ソウル	0

遠くから弓矢で攻撃してくる骸骨。スケルトン（剣）同様、倒しても何度でも蘇ってくる

怨念			
HP	—	入手ソウル	—

近づくと自爆する敵。爆風に吹き飛ばされて落下死しないよう、細心の注意を払おう

車輪スケルトン			
HP	134	入手ソウル	200

身に纏った車輪で谷底を暴走する骸骨。倒すとまれに骸骨車輪の盾を落とす

黒騎士（斧）			
HP	710	入手ソウル	1200

かつてグウィン王に仕えた漆黒の騎士。楔石の塊や黒騎士シリーズの武具を落とす

ITEM アイテム情報：注ぎ火の秘儀で篝火をパワーアップ

三人羽織を倒すと、篝火でエスト瓶の使用回数を最大20まで増やせる注ぎ火の秘儀が手に入る。注ぎ火によって強化された篝火からは、永続的により多くのエストが補給できるようになるため、回復不足で先に進めないようならぜひとも注ぎ火を行なおう。ただし、それには人間性を1捧げる必要があるのがネックだ。人間性には敵がアイテムを落とす確率を高めたり、特定の誓約の絆を深めて誓約アイテムを得る、混沌武器の威力を強化する、生者になって霊体を呼び出したり、闇霊を倒してアイテムを入手する、などの働きもある。注ぎ火に頼りすぎて、肝心なときに人間性が無くなってしまわないように注意しよう。

注目のアイテム

暗月の司祭の指輪
ふたつ目の橋を渡った先にある隠し部屋の奥で入手できる指輪。魔法の記憶スロットを1増やす効果があるが、それ以外にも使い途がある

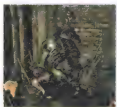
注ぎ火の秘儀
人間性を1消費して、篝火でエスト瓶の使用回数を最大20まで増やせるようになるアイテム。三人羽織を倒すと入手できる

奇跡：緩やかな平和の歩み
周囲の敵を、しばらくローリングや走りができない状態にする奇跡。暗月の司祭の指輪を入手した場所の近くで手に入る

NPC NPC情報：バモスを車輪スケルトンに倒されないよう注意

ルートどおりに進むと、ボス前でバモスに会える。彼は炎武器や混沌武器への進化を行なう鍛冶屋なのだが、近くに車輪スケルトンがいるということに注意。しばらくバモスの部屋に留まっていると車輪スケルトンに乱入され、最悪の場合敵の暴走に巻き込まれてバモスが死ぬことがある。バモスに鍛冶仕事を頼むときはすり足で移動するか、事前に谷底の敵を全滅させておこう。ちなみに、バモスの部屋を通り道として利用するだけならバモスを殺されることはない。

NPCデータ

鉄板のパッチ
橋を渡っている最中に勝手にレバーを操作して振り落とそうとする聖職者嫌いの追い剥ぎ。落とされたあと話しかけるとアイテムをくれる

バモス
谷底に閉じこもって黙々と鉄を打つスケルトンの鍛冶屋。なぜか知能があり会話が可能だ。炎武器や混沌武器への進化を行なってくれる

石守から貴重な素材を入手
COLUMN

輝く結晶を背負ったトカゲのような外見を持つ石守は、貴重な強化素材である光る楔石といずれかの塊を落とすボーナスモンスターだ。発見したら地面に潜られるまえに倒そう。地下墓地では石守が2匹いるが、ほかのエリアにも無数に存在する。全部の石守を探し出し、貴重な素材を入手して装備の強化に役立てていこう。

発動が早く広範囲に攻撃できる奇跡：神の怒りなら、石守を逃がさず倒しやすい。使用条件を満たしているならぜひ利用を。

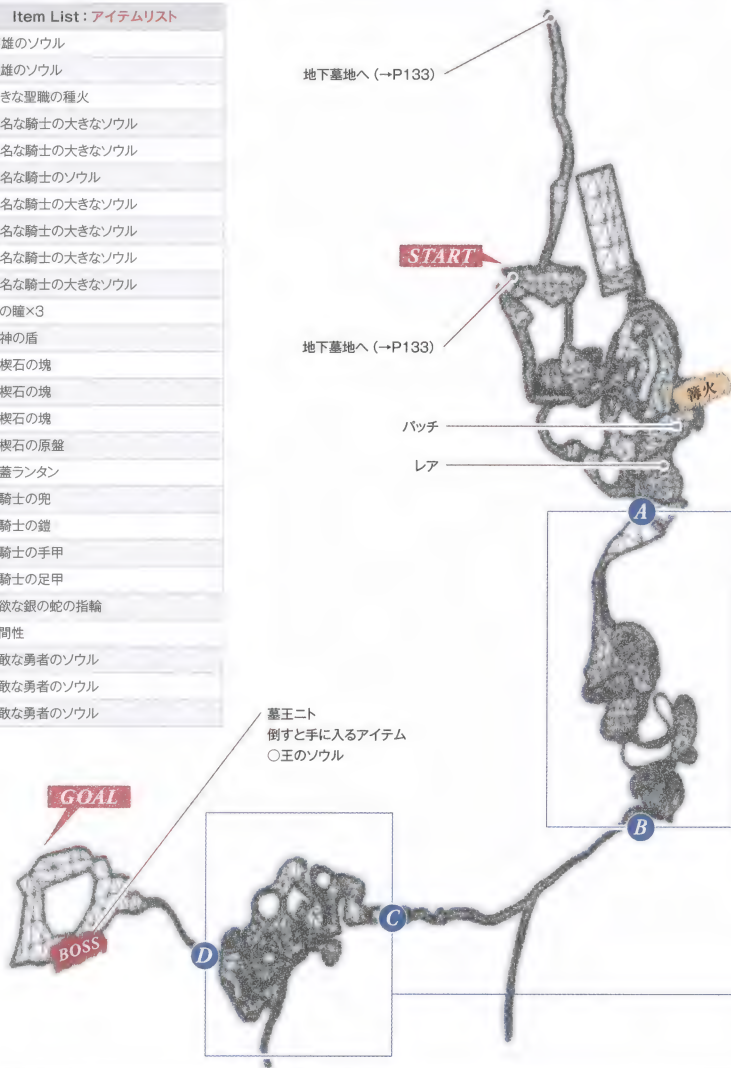
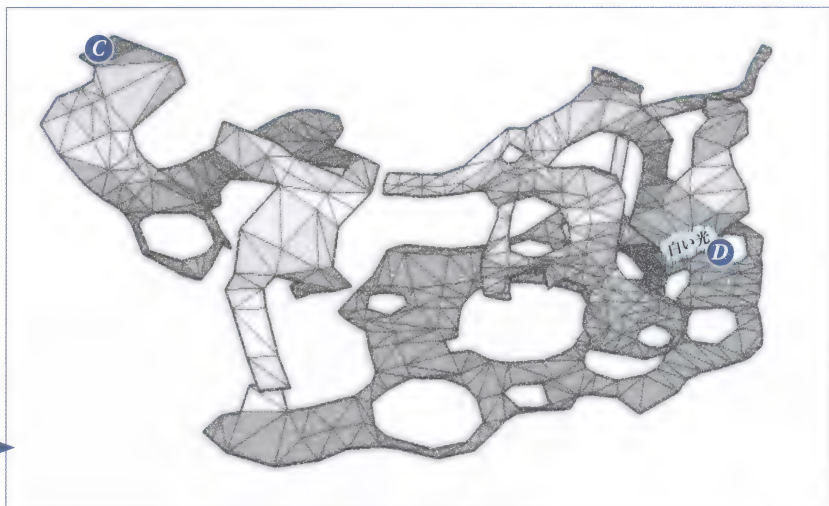
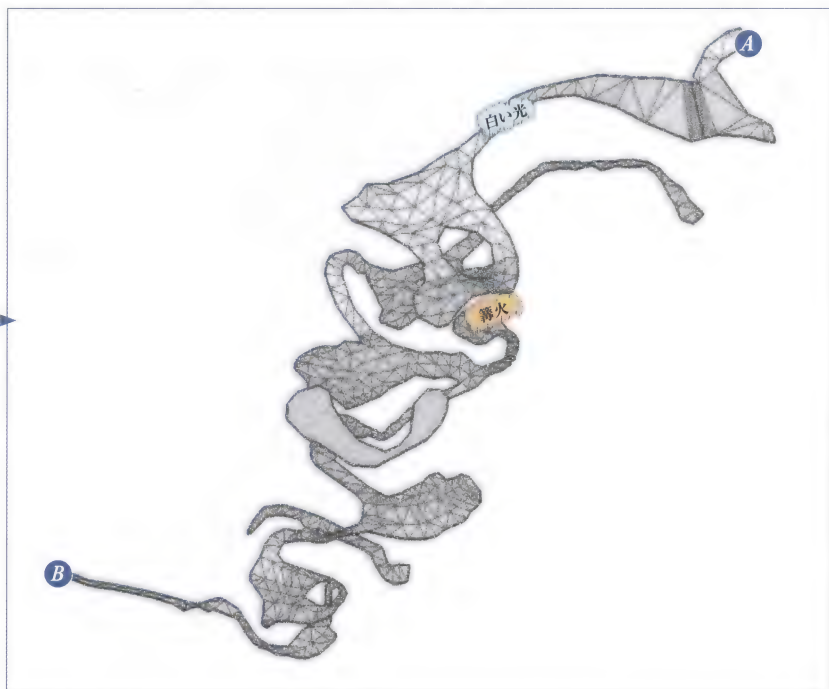
巨人墓場

Tomb of the Giants

地下墓地のさらに下に広がる、巨大なデーモンたちの墓場。
周囲は圧倒的な闇に覆われており、明かり無しで進むのは困難だ。
最深部では最初の死者といわれる墓王ニトが待ち構えている。

Item List：アイテムリスト

- □英雄のソウル
- □英雄のソウル
- □大きな聖職の種火
- □高名な騎士の大きなソウル
- □高名な騎士の大きなソウル
- □高名な騎士のソウル
- □高名な騎士の大きなソウル
- □高名な騎士の大きなソウル
- □高名な騎士の大きなソウル
- □高名な騎士の大きなソウル
- □死の瞳×3
- □邪神の盾
- □白楔石の塊
- □白楔石の塊
- □白楔石の塊
- □白楔石の原盤
- □頭蓋ランタン
- □聖騎士の兜
  - 聖騎士の鎧
  - 聖騎士の手甲
  - 聖騎士の足甲
- □貪欲な銀の蛇の指輪
- □人間性
- □勇敢な勇者のソウル
- □勇敢な勇者のソウル
- □勇敢な勇者のソウル

A
白い光
篝火
B
C
白い光
D

RUTE ルート攻略：頭蓋ランタンか太陽虫、照らす光を利用しよう

巨人墓場の序盤は視界が非常に悪い。崖から足を踏み外さないよう、慎重に移動しよう。しばらく進むとパッチに谷底へ蹴落とされるイベントが発生し、そこで頭蓋ランタンを入手できる。これを左手に装備して周囲を照らすことで、以後は快適に進めむことが可能だ。ちなみに、イザリスで入手できる太陽虫やこの世界の何処かにある魔術：照らす光で頭蓋ランタンの代用もできる。王の封印があった地点から先は明るく、頭蓋ランタンは不要だ。代わりにほかの武器を装備し、間近に控える墓王ニトとの対決に備えよう。

魔術：照らす光は一定時間ごとにかけ直す必要があるが、頭蓋ランタンと違って周囲を照らしながら左手が自由に使えるのが利点だ。

置かれている七色石を目印にして棺桶を3つ滑り降りていく
1

パッチが見えたら左後ろにある篝火で休憩する
2

パッチに蹴落とされたあと
頭蓋ランタンで周囲を照らす

ヴィンスとニコの亡者を鎮める

レアから奇跡：生命湧きを入手する

パッチを脅して人間性の双子を入手する

弓兵がいた場所から下へ飛び降りて
ショートカットする

左端をキープして
複雑な地形をショートカットする

墓王ニトを倒して王のソウルを入手する

BOSS VSデーモン：手前で3体のスケルトンを迎撃しよう

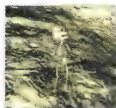
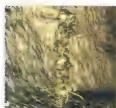
墓王ニトは深い縦穴の底で復活するスケルトンを大小6体従え、待ち構えている。戦闘まえに魔術：落下制御をかけておくとともに、神聖系の武器を装備しておこう。墓王ニトとの戦いで重要なのは、突っ込まずにスタート地点とその右側の空間だけで戦うということ。そうすればお供のうち後ろにいる3体のスケルトン（大）には気付かれずにすむ。墓王ニトの移動速度はスケルトンに比べて遅く、墓王ニトがやって来るまでのあいだに突っ込んでくる3体のスケルトンを迎撃する時間は十分にある。墓王ニトを孤立させたら、うずくまってからの全方位攻撃に注意して戦おう。

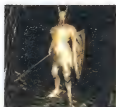
デーモンデータ【墓王ニト】			
HP	4317	入手ソウル	35000
入手アイテム	王のソウル		

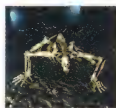
ENEMY 敵情報：受け能力が高い盾が活躍する

ここでの強敵は巨人スケルトン（大剣）と獣スケルトンの2体。いずれもHPと攻撃力が高く、攻撃を受けると吹っ飛ばされて崖から落とされる危険があるからだ。これらの敵の姿を確認したらすかさず受け能力の高い盾や大盾に持ち替え、敵の攻撃をガードしたあとに反撃しよう。獣スケルトンは感知範囲が狭いため、もし気付かれてなければダッシュ攻撃で先制してそのままねじ伏せてもいい。ローリングで背後に回って攻撃する戦法は落下死が怖い。少なくても地形を覚えるまではやらないように。また、暗闇に光る目を狙って矢を放つ戦法も有効だが、くれぐれもパッチを敵と間違えて攻撃しないよう注意しよう。

出現するおもな敵

巨人スケルトン（大剣）			
HP	644	入手ソウル	800
巨人墓場でも頻繁に戦う敵。正面からの殴り合いは避けよう。ムラクモを落とすことがある			

幼生スケルトン			
HP	34	入手ソウル	100
子供キノコと並ぶダークソウル界きっての癒し系。弱いが数が多く、ロックオンを乱してくる			

スケルトンボール			
HP	292	入手ソウル	250
突然地面から生えて攻撃してくる骨の柱。倒すと白楔石の塊を落とすことがある			

ソルロンドのヴィンス（亡者）			
HP	821	入手ソウル	1000
元レアの従者。パッチに嵌められて谷底へ落とされた際に亡者と化し、メイスで襲いかかってくる			

黒騎士（斧槍）			
HP	887	入手ソウル	1200
パッチのいた場所から少し先に進んだ洞窟で出現。倒すと身につけている武具を落とすことが			

巨人スケルトン（大弓）			
HP	437	入手ソウル	800
弓矢と蹴りで攻撃してくる巨大骸骨。倒すとまれにロングボウを落とすことがある			

獣スケルトン			
HP	446	入手ソウル	500
攻撃力とスピードに優れる四つ足の敵。攻撃をガードしたあとに反撃するのが手堅い戦法だ			

三人羽織			
HP	506	入手ソウル	1000
墓王ニトの前に出現し、炎を放ってくる魔術師。父、母、子のいずれかの仮面を落とすことがある			

ソルロンドのニコ（亡者）			
HP	970	入手ソウル	1000
元レアの従者の亡者。ヴィンスとともに出現し、ハルバードで襲いかかってくる。体力が多い			

闇霊　聖騎士リロイ			
HP	719	入手ソウル	21236
生者で奥地へ進むと出現。倒すとグラント、サンクトゥス、人間性を得て、ニトの部屋で防具も出現			

ITEM　アイテム情報：種火と指輪入手の際に包囲されないよう注意

大きな聖職の種火と貪欲な銀の蛇の指輪はどちらも魅力的なアイテムだ。しかし、前者は巨人スケルトンの巣窟にあり、後者は近づいた途端スケルトンボールが地中から出現するため、準備なしに取りに行っても袋叩きに遭ってしまう。大きな聖職種火を取る際には、まず高台から飛び道具で敵の数を減らしておくことが重要だ。残り2～3体まで減らせば、あとは下に降りて戦っても切り抜けられるだろう。指輪に関しては、スケルトンボールに攻撃されるまえにどれか1本を倒し、そこから包囲網を突破すればいい。

大きな聖職の種火を取る際に、敵は飛び道具が届かない真下に集まりがち。こんなときは魔術：音送りで攻撃範囲内におびき出すといい。

注目のアイテム

頭蓋ランタン

左手で装備して構えると周囲を明るく照らす装備。能力値が足りなくても照明器具としては使える。パッチに蹴落とされた穴の底で入手できる

大きな聖職の種火

巨人スケルトン（大剣）の巣窟で入手可能な種火。アンドレイに渡すことで、+5の神聖の武器を+10まで進化させられるようになる

貪欲な銀の蛇の指輪

敵を倒した際の入手ソウルを通常の1.2倍に増加させる指輪。P141の❼のショートカットを利用すると入手できるが、敵に囲まれるので注意

王のソウル

最初の死者といわれる墓王ニトを倒すと手に入るソウル。火継ぎの祭壇にある封印された扉を開け、ラストエリアへ行くために必要になる

サンクトゥス

装備していると徐々にHPが回復する盾。盾としての性能は高くないが、背負っていてもHP回復効果が発動する。闇霊　聖騎士リロイが落とす

白楔石の原盤

+9の神聖武器を+10、+4の暗黒武器を+5に進化させるのに必要な素材。墓王ニトの直前の迷路にある遺体を調べると手に入る

NPC　NPC情報：レアの願いを聞くと教会で奇跡を売ってくれるように

パッチに谷底へ蹴り落とされたあと、頭蓋ランタンで周囲を照らし出すとレアが見つかる。彼女の従者だったヴィンスとニコの亡者を倒し、レアと会話すると、ふたりを鎮めてくれたお礼に奇跡：生命湧きがもらえる。このイベント以降、レアは城下不死教区の教会へ移動し、一定時間だけさまざまな奇跡を売ってくれるようになる。その中で家路と神の怒りは非常に役立つため、必ず買っておくこと。以後周回するごとに巨人墓場でレアを救出し、神の怒りを何個も購入して神の怒りの使用回数を増やしていこう。

同じ魔法を複数個記憶スロットにセットすると、そのぶん使用回数も倍増する。神の怒りが多用できればこんなに心強いことはない。

NPCデータ

鉄板のパッチ

お宝をエサに冒険者を嵌めて身ぐるみを剥ぐ卑怯者。墓王ニトを倒すと追い剥ぎ稼業から足を洗い、火継ぎの祭祀場でアイテムを売るようになる

ソルロンドのレア

主人公と同じ不死の使命を帯びた聖職者。パッチに谷底へ蹴落とされた際にヴィンスとニコが亡者と化し、その場から動けず途方に暮れている

ダークソウル 公式ガイドブック
2011年10月4日 初版発行

発行人・編集人	浜村 弘一
副編集人	坂本 武郎
編集長	長田 英樹
編集長代理	青山 良
副編集長	三井 大輔
PM	小林 寿幸
業務部	森村 利佐
印刷	図書印刷株式会社
発行所	株式会社エンターブレイン
	〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
	電話 0570-060-555（代表）
発売元	株式会社角川グループパブリッシング
	〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3

Dark Souls Official Guide book

企画・制作	週刊ファミ通編集部
構成・執筆	有限会社チョップ 四家 秀一／片山 武／津野 知広
	協力スタッフ 島田 和亮
デザイン	大城 修一
デザイン監修	一関 麻衣子（ファミ通メディア編集部）
	新矢由美子（週刊ファミ通編集部 書籍担当）
編集担当	川畑 康也（週刊ファミ通編集部 書籍担当）
監修・協力	株式会社フロム・ソフトウェア

本書の内容・不良交換についてのお問い合わせ

エンターブレイン カスタマーサポート
電話：0570-060-555（受付時間は土日祝日を除く12:00～17:00）
メールアドレス：support@ml.enterbrain.co.jp
※ご質問内容によっては、ご返答までにお時間をいただく場合があります。
また、本書に記載していない攻略方法などにつきましてはお答えできません。

本体価格はカバーに表示してあります。
ISBN978-4-04-727545-4
Printed in JAPAN

DARK SOULS™

DARK SOULS OFFICIAL GUIDE BOOK

ISBN978-4-04-727545-4
C0076 ¥1300E

9784047275454

1920076013003

発行:エンターブレイン
定価 本体1300円 +税

DARK SOULS

DARK SOULS OFFICIAL GUIDE BOOK